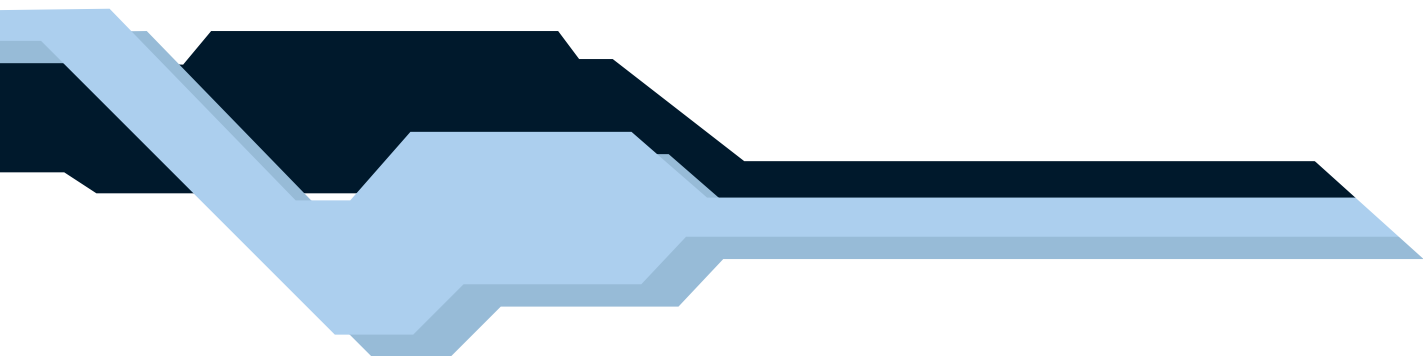


Référence des Plug-ins



Manuel : Anders Nordmark

Révision de Cubase AI et Contrôle Qualité :

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Birgit Grossmann, Sabine Pfeifer, Claudia Schomburg

Traduction : C.I.N.C.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'une Licence d'Agrément et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par la Licence d'Agrément. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées [™] ou [®] de leurs propriétaires respectifs. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh et Power Macintosh sont des marques déposées.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2006.

Tous droits réservés.

Table des Matières

5	Effets audio
6	À propos de ce chapitre
6	Présentation
7	Les effets d'Insert
10	Effets Send
13	Effectuer les réglages des effets
14	Préréglages d'effets
16	Installation et gestion des plug-ins d'effets
19	Les plug-ins d'effet fournis
20	Introduction
20	Plug-ins de délai
21	Plug-ins de dynamique
23	Plug-ins de filtre
24	Plug-ins de modulation
26	Autres plug-ins
27	Plug-ins de spatialisation
28	Anciens plug-ins VST
35	Instruments VST
36	Introduction
36	Activer et utiliser les Instruments VST
38	Utilisation des préréglages VST
40	À propos du temps de Latence
42	HALionOne
43	Introduction
43	Paramètres de HALionOne
45	Index

1

Effets audio

À propos de ce chapitre

Cubase AI est livré avec un certain nombre de plug-ins d'effets. Ce chapitre contient des informations générales sur la manière d'assigner, d'utiliser et d'organiser les plug-ins d'effets. Les effets eux-mêmes et leurs paramètres sont décrits dans le chapitre [“Les plug-ins d'effet fournis”](#) à la [page 19](#).

Présentation

Il existe deux manières d'utiliser les effets audio dans Cubase AI:

- Comme effets d'Insert

Un effet d'Insert est inséré dans le trajet du signal d'une voie audio, ce qui signifie que l'ensemble du signal de la voie transite par cet effet. Cela rend les insertions adaptées aux effets pour lesquels vous n'avez pas besoin de mixer le son brut (direct) et le son de l'effet lui-même (traité), par exemple la distorsion, les filtres ou autres effets qui modifient les caractéristiques sonores ou dynamiques du son. Vous pouvez insérer jusqu'à huit effets d'Insert différents par voie (et la même chose est possible pour les bus de sortie).

- Comme effets Send (Départs).

Chaque voie audio offre huit départs d'effet, chacun pouvant être librement dirigé vers un effet (ou une série d'effets). Les effets Sends sont pratiques pour deux raisons : vous pouvez contrôler la balance entre le son direct (sans effet) et le son traité (l'effet) individuellement pour chaque voie en utilisant les départs, et plusieurs voies audio distinctes peuvent utiliser le même effet Send. Dans Cubase AI, les effets Sends sont gérés par les pistes de voie d'effet (FX).

À propos de VST 3

Le nouveau standard de plug-in VST 3 propose de nombreuses améliorations par rapport au standard VST2 précédent, mais grâce à une totale comptabilité ascendante vous pourrez quand même utiliser vos anciens effets et préréglages VST.

Gestion des préréglages VST

Du point de vue de l'utilisateur, la principale différence entre VST2 et VST3 est la gestion de préréglages d'effets. Cette nouvelle gestion par préréglages remplace les anciens fichiers “.fxp/.fxb” par des fichiers de préréglages VST3 (extension “.vstpreset”). Vous pouvez également pré-écouter vos préréglages d'effets avant de les charger. Un grand nombre de préréglages pour effets sont fournis avec le programme. Si vous avez d'anciennes versions de

plug-ins VST installées sur votre ordinateur, vous pourrez toujours les utiliser, et vous avez aussi la possibilité de convertir leurs programmes aux Préréglages VST3. Voir [“Préréglages d'effets”](#) à la [page 14](#) pour les détails.

Traitement “intelligent” du plug-in

Une autre caractéristique du standard VST3 est le traitement “intelligent” par le plug-in. Jusqu'à maintenant, tout plug-in chargé effectuait un traitement continu, qu'il y ait un signal présent ou pas. Dans VST3, une fonctionnalité intégrée intelligente “débraye” le traitement par un plug-in si aucun signal n'est présent. Ceci réduit considérablement la charge de calcul et permet donc d'employer davantage d'effets. Il n'y a aucun réglage à faire pour cela, c'est entièrement automatique.

À propos de la compensation du délai des plug-ins

Un plug-in d'effet peut présenter un retard ou une latence inhérente. Cela signifie qu'il faut un court instant au plug-in pour traiter l'audio qu'il reçoit – il en résulte que l'audio en sortie sera légèrement retardé. Ceci peut être le cas avec des processeurs de dynamique disposant des fonctions du type “look-ahead” (pré-analyse du signal), etc.

Cependant, Cubase AI permet de compenser totalement le retard d'un plug-in tout au long du circuit audio. Le retard de tous les plug-ins est compensé, maintenant ainsi la synchronisation et le “timing” de toutes les voies audio.

Normalement, vous n'avez aucun réglage à effectuer pour cette fonction. Néanmoins, dans le dialogue “Informations sur les Plug-ins”, vous pouvez désactiver la compensation du délai de plug-in, individuellement pour chaque plug-in, en ne cochant pas la colonne “Utiliser Compensation Délai” (voir le chapitre [“Les plug-ins d'effet fournis”](#) à la [page 19](#) pour les détails).

Vous pouvez aussi contraindre la compensation de délai, ce qui est utile pour éviter des latences lors de l'enregistrement audio ou de l'utilisation des d'instruments VST en temps réel. voir [“Contraindre la compensation du délai”](#) à la [page 40](#).

À propos de la Synchro au Tempo

Les plug-ins peuvent recevoir des informations de timing MIDI provenant de l'application hôte (en l'occurrence, Cubase AI). Comme usages typiques de cette caractéristique, il y a les délais basés sur le tempo, l'auto-panning, etc., mais elle est également utilisée de façon différente pour certains plug-ins.

- Les informations de timing MIDI sont fournies automatiquement à tout plug-in VST (2.0 ou plus récent) qui "en fait la demande".

Vous n'avez pas besoin de faire de réglage pour cela.

- La synchronisation au tempo s'effectue en spécifiant une valeur de note de base.

Vous pouvez utiliser des valeurs de note entière, en triolet ou pointées (1/1 - 1/32).

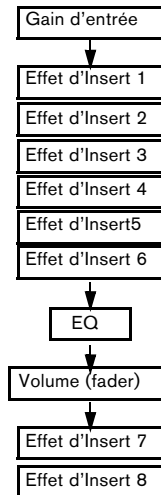
- Lorsque la réception MIDI est disponible (ou nécessaire) pour d'autres besoins que le "timing", les réglages et l'utilisation sont décrits dans la documentation de l'effet correspondant.

Reportez-vous au chapitre "[Les plug-ins d'effet fournis](#)" à la [page 19](#). pour en savoir plus sur les effets fournis.

Les effets d'Insert

Présentation

Comme l'indique leur nom, les effets d'Insert sont insérés dans le parcours du signal audio – cela veut dire que l'audio sera envoyé dans l'effet. Vous pouvez appliquer un maximum de huit effets d'Insert différents, indépendamment pour chaque voie audio (piste audio, de groupe, d'effet ou voie d'Instrument VST) ou bus. Le signal traverse les effets en série, du haut vers le bas, selon les parcours du signal, décrits dans le schéma ci-dessous :



Comme vous pouvez le voir, les deux dernières cases d'insertion (pour n'importe quelle voie) sont post-EQ et post-fader. Les cases post-fader sont plutôt adaptées aux effets d'Insert pour lesquels vous ne souhaitez pas de modification de niveau après l'effet, comme pour le Dithering et les maximiseurs – tous deux typiquement utilisés comme effets d'Insert dans les bus de sortie.

⇒ Appliquer des effets d'Insert sur un grand nombre de voies "consomme" beaucoup de puissance de calcul ! Il peut être souvent plus efficace d'utiliser les effets Send, en particulier si vous voulez utiliser le même type d'effet sur plusieurs pistes/voies. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser la fenêtre Performance VST pour "garder un œil" sur la charge de calcul du processeur.

Quels plug-ins d'effets utiliser comme effets d'Insert ?

La plupart des effets plug-ins fonctionneront bien en tant qu'effets d'Insert. En général, les seules restrictions concernant le nombre d'entrées et de sorties des effets :

- Pour qu'un plug-in soit utilisable comme effet d'Insert, il doit avoir 1 ou 2 entrées et 1 ou 2 sorties.

Les différents effets présentent un nombre différent d'entrées et de sorties, mais le nombre d'entrées/sorties véritablement utilisées dépend du fait que vous utilisez les effets d'Insert sur une seule voie audio (mono) ou sur une paire de voies stéréo.

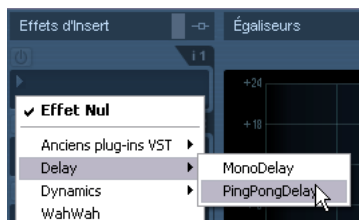
Envoyer une voie audio dans les effets d'Insert

Les réglages des effets d'Insert sont disponibles dans la fenêtre de Configuration de Voie et dans l'Inspecteur. Les schémas ci-dessous montrent la fenêtre de Configuration de Voie, mais les procédures sont identiques pour les deux sections des départs :

1. Affichez la fenêtre de Configuration de Voie ou la section des Insertions dans l'Inspecteur.

Dans la Configuration de Voie, les insertions sont situées à droite de la voie.

2. Déroulez le menu local des types d'effets pour l'un des emplacements d'Insert, et sélectionnez un effet.



L'effet est chargé, activé automatiquement et son tableau de bord apparaît. Vous pouvez afficher ou masquer le tableau de bord en cliquant sur le bouton "e" pour la case d'insertion.

- Si l'effet dispose d'un paramètre de balance Son Direct/Son Traité (Dry/Wet), vous pouvez vous en servir pour ajuster la balance entre le signal original et le signal de l'effet.

Voir ["Effectuer les réglages des effets"](#) à la [page 13](#) pour les détails concernant l'édition des effets.

- Quand dans une voie, un ou plusieurs effets d'Insert sont activés, les boutons Effets d'Insert s'allument en bleu sur la Console et dans la liste des pistes. Cliquez sur le bouton d'une voie pour désactiver (Bypass) toutes ses insertions.

Lorsque les inserts sont désactivés, les boutons deviennent jaunes. Cliquez à nouveau sur le bouton pour réactiver les inserts. Notez que le bouton de Bypass est aussi disponible dans l'Inspecteur et dans la fenêtre de Configuration de Voie de la piste audio.

- Pour désactiver complètement un effet, déroulez le menu local du type d'effet et sélectionnez "Effet Nul". N'hésitez pas à faire de même pour tous les effets que vous n'avez pas l'intention d'utiliser, afin d'économiser une charge de calcul inutile à votre unité centrale.

- Lorsque plusieurs effets sont insérés dans une voie, vous pouvez désactiver les effets séparément en cliquant sur le bouton Bypass de la case correspondante.

Lorsqu'un effet est désactivé, le bouton devient jaune.



Là case de l'effet d'Insert "PingPongDelay" i est contournée (bypass).

Les effets d'Insert dans l'aperçu de la voie

Si la section "Voie" de l'Inspecteur est sélectionnée, vous obtenez un aperçu des modules d'EQ, effets d'Insert et départs d'effets activés dans cette voie.

Vous pouvez activer ou désactiver des cases d'effets d'Insert individuelles en cliquant sur le numéro correspondant (dans la partie supérieure de la Vue Générale).



L'aperçu de la voie dans l'Inspecteur.

À propos de l'ajout d'effets d'Insert dans les bus

Comme nous l'avons déjà vu, les bus de sortie offrent huit cases d'insertion, tout comme les voies audio normales. Les procédures pour ajouter des effets d'Insert sont aussi identiques (sauf qu'ici, vous ne pouvez pas utiliser l'Inspecteur).

- Les effets d'Insert ajoutés à un bus de sortie affecteront tout l'audio envoyé à ce bus, agissant ainsi comme "effets d'Insert Master".

On ajoute généralement des compresseurs, des limiteurs, des EQ et autres plug-ins pour façonner la dynamique et le son du mixage final.

Utiliser les voies de groupe pour les effets d'Insert

Comme toutes les autres voies, les voies de groupe peuvent recevoir un maximum de huit effets d'Insert. C'est utile si vous souhaitez faire transiter et traiter plusieurs pistes audio par le même effet (par exemple différentes pistes vocales devant toutes être traitées par le même compresseur). Voici une autre utilisation particulière des voies de groupe et des effets :

Si vous souhaitez envoyer une piste audio mono dans un effet d'Insert stéréo (par ex. un chorus stéréo ou un effet de panning automatique), vous ne pouvez pas simplement insérer l'effet comme d'habitude. Ceci parce que la piste audio est en mono – la sortie de l'effet inséré sera alors également en mono et l'information (le son) stéréo venant de l'effet sera perdue.

Une solution consisterait, à partir de la piste mono, à assigner un départ à une piste d'effet stéréo, puis à mettre le départ en mode pré-fader et à baisser entièrement le fader de la piste audio mono. Cependant, cela générerait le mixage de la piste puisque le fader ne serait plus utilisable.

Voici une autre solution :

1. Créez une voie de groupe stéréo et envoyez-la vers le bus de sortie désiré.
2. Ajoutez l'effet souhaité à la voie de groupe en tant qu'effet d'Insert.
3. Envoyez la piste audio mono dans la voie de groupe.

Le signal provenant de la piste audio mono est maintenant envoyé directement dans le groupe, où il traverse l'effet inséré, en stéréo.

Effets Send

Présentation

Les effets Send sont pris en charge par les pistes/voies FX. Il s'agit de pistes/voies spécifiques qui peuvent chacune recevoir jusqu'à huit effets d'Insert. Le trajet du signal est le suivant :

- En envoyant un départ d'effet à partir d'une voie audio vers une voie d'effet, l'audio est envoyé dans la voie d'effet et dans les effets qui y sont insérés.

Chaque voie audio dispose de huit départs, qui peuvent être envoyés vers différentes voies d'effet. Vous pouvez contrôler la quantité de signal à envoyer dans la voie d'effet en ajustant le niveau du départ d'effet.

- Si vous avez ajouté plusieurs effets dans la voie d'effet, le signal traversera les effets "en série", du haut (la première case) vers le bas.

Ceci permet de personnaliser les configurations des effets Send – vous pouvez par ex. avoir un Chorus suivi d'une Réverb suivie d'un EQ et ainsi de suite.

- La piste/voie FX a sa propre voie sur la console, la voie de retour d'effet.

Vous pouvez y ajuster le niveau du retour d'effet et la balance.

- Chaque piste/voie FX dispose d'une sous-piste d'automatisation, pour automatiser les paramètres d'effet.

Voir le chapitre "Automatisation" dans le Mode d'Emploi pour de plus amples informations.

Configurer les effets Send

Ajouter une piste d'effet

1. Déroulez le menu Projet et sélectionnez "Voie FX" dans le sous-menu "Ajouter une Piste".

Un dialogue apparaît.



2. Sélectionnez une configuration de canal pour la voie d'effet.

Normalement, stéréo est un bon choix puisque la plupart des plug-ins d'effets ont des sorties stéréo.

3. Choisissez un effet pour la piste/voie d'effet.

En fait, ce n'est pas absolument nécessaire à ce stade – vous pouvez laisser le menu local plug-in sur "Effet Nul" et ajouter des effets dans la voie d'effet plus tard si vous le voulez.

4. Cliquez sur OK.

Une piste d'effet est ajoutée à la liste des pistes, et l'effet sélectionné (s'il y en a) est chargé dans la première case d'effet d'Insert de la voie FX (dans ce cas, l'onglet Effets d'Insert est allumé dans l'Inspecteur, ce qui indique qu'un effet a été assigné et activé automatiquement).

- Toutes les pistes d'effet apparaissent dans une sorte de "dossier" dans la liste des pistes.

Vous gardez ainsi une trace de toutes vos voies FX, ce qui facilite leur gestion et vous permet également d'économiser de l'espace à l'écran en "repliant" le dossier Canaux FX.



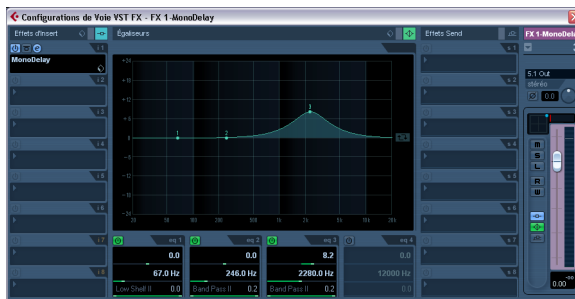
Les voies FX sont automatiquement appelées "FX-1", "FX-2" etc., mais vous pouvez les renommer. Double-cliquez sur le nom d'une piste FX dans la liste des pistes ou dans l'Inspecteur, et tapez un nouveau nom.

Ajouter et configurer les effets

Comme indiqué plus haut, vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter un simple effet d'Insert lorsque vous créez la piste/voie FX. Pour ajouter et configurer des effets après la création de la piste/voie FX, vous pouvez utiliser soit l'Inspecteur pour cette piste (cliquez sur l'onglet Effets d'Insert) ou la fenêtre de Configuration de la Voie d'Effets :

1. Cliquez sur le bouton d'édition ("e") de la piste d'effet (dans la liste des pistes, la console ou l'Inspecteur).

La fenêtre Configuration de la Voie d'Effets apparaît – elle est similaire à une fenêtre de Configuration de Voie.



À gauche se trouve la section Inserts, dotée de huit cases d'effet.

2. Assurez-vous que la voie d'effet est assignée au bus de sortie correct.

Ce réglage s'effectue dans le menu local d'assignation de sortie situé tout en haut de la section des faders (aussi disponible dans l'Inspecteur).

3. Pour ajouter un effet d'Insert dans une case vide (ou remplacer l'effet en cours dans une case), cliquez dans la case puis sélectionnez un effet dans le menu local qui s'ouvre.

Ceci fonctionne exactement comme quand vous sélectionnez des effets d'Insert pour une piste audio normale.

4. Lorsque vous ajoutez un effet, son panneau de contrôle s'affiche automatiquement. Logiquement, vous réglez le contrôle Son Direct/Traité entièrement sur "traité". Ceci parce que vous contrôlez la balance entre le signal direct et le signal traité avec les départs d'effet. Pour en savoir plus sur les réglages dans les tableaux de bord des effets, voir ["Effectuer les réglages des effets"](#) à la [page 13](#).

▪ Vous pouvez ajouter un maximum de huit effets d'insert dans une voie FX.

Veuillez noter que le signal traversera les effets en série. Il n'est pas possible d'ajuster les niveaux des départs et retours d'effet séparément pour chaque effet – cela se fait pour la voie d'effet dans son ensemble. Si vous voulez agir sur plusieurs effets Send séparément (afin de contrôler leurs niveaux de départ et de retour de façon indépendante), mieux vaudra ajouter plus de pistes/voies FX – une pour chaque effet.

▪ Pour supprimer un effet d'Insert d'une case, cliquez sur la case et sélectionnez "Effet Nul" dans le menu local qui s'affiche.

Il est conseillé d'en faire de même pour tous les effets que vous n'avez pas l'intention d'utiliser, afin de réduire au maximum la charge de calcul.

▪ Vous pouvez contourner (bypass) les effets individuellement (ou globalement) en cliquant sur le(s) bouton(s) Bypass Insertions correspondant(s) de la piste d'effet.

Voir ["Envoyer une voie audio dans les effets d'Insert"](#) à la [page 8](#).

▪ Vous pouvez aussi ajuster le niveau, le panoramique et l'EQ du retour d'effet à partir de cette fenêtre.

⇒ Rappelez-vous que les effets dépendent énormément de la puissance de traitement de votre ordinateur.

Plus vous activez de modules d'effet, plus les effets monopoliseront de puissance de traitement.

Configurer les départs (Sends)

La prochaine étape consiste à configurer et à assigner un départ, de la voie audio vers la voie FX. Cela peut se faire dans la fenêtre Configuration de Voie ou dans l'Inspecteur pour la piste audio. L'exemple ci-dessous montre la fenêtre de Configuration de Voie, mais la procédure est identique dans les deux cas :

1. Cliquez sur le bouton "e" d'une voie audio pour faire apparaître sa fenêtre de Configuration de Voie.

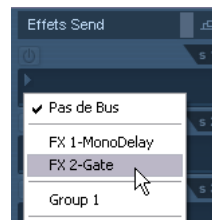
Dans l'Inspecteur, cliquez sur l'onglet Effets Send.

Dans la fenêtre Configuration de Voie, la section des départs est située à l'extrême droite. Chacun des huit départs offre les contrôles et options suivantes :

- Un commutateur marche/arrêt du départ
- Un curseur de niveau du départ
- Un commutateur pré/post pour le fader
- Un bouton Édition

Notez que les trois dernières options ne sont pas visibles tant que l'effet Send est activé et qu'un en effet a été chargé.

2. Déroulez le menu local de Routage d'un départ en cliquant dans la case vide, et sélectionnez la destination d'assignation souhaitée.



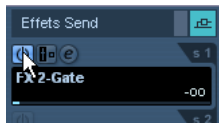
- Si la première option de ce menu ("Pas de Bus") est sélectionnée, le départ est dirigé nulle part.
- Les options "FX-1", "FX-2" etc. correspondent aux pistes FX existantes. Si vous avez renommé une piste d'effet (voir ["Ajouter une piste d'effet"](#) à la [page 10](#)) ce nouveau nom apparaîtra dans ce menu à la place du nom par défaut.
- Ce menu permet également d'assigner un départ directement à des bus de sortie, des voies de bus de sortie séparées ou des voies de Groupe.

3. Dans ce cas, sélectionnez une piste FX à partir du menu local.

Le départ est maintenant assigné à la voie FX.

4. Cliquez sur le bouton “marche” du départ d’effet (il s’allume en bleu).

Ceci active le départ.



5. Cliquez sur le curseur de niveau du départ et déplacez-le sur une valeur “modérée”.

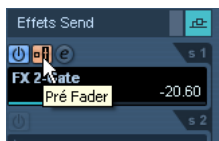
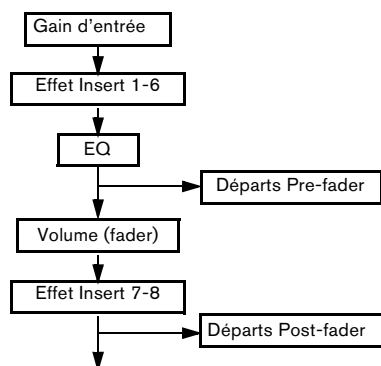
Le niveau du départ détermine quelle quantité du signal provenant de la voie audio est envoyée à la voie d’effet via le départ.



Régler le niveau du départ.

6. Si vous voulez que le signal soit envoyé dans la voie FX avant le fader de volume de la voie audio de la console, cliquez sur le bouton Pré-Fader du départ, ce qui doit l’allumer.

Il est souhaitable que le départ d’effet soit proportionnel au volume de la voie (départ post-fader). L’image ci-dessous indique l’endroit où les départs sont “prélevés” du signal en mode pré ou post fader :



Un départ réglé en mode pré-fader.

⇒ Vous pouvez régler si un départ en mode pré-fader doit être affecté par le bouton Muet du canal ou non.

Ceci en activant/désactivant l’option “Rendre Muet Pre-Send si Muet est activé” du dialogue des Préférences (page VST).

▪ Lorsqu’un ou plusieurs départs sont activés dans une voie, les boutons Effets Send s’allument en bleu dans la liste des pistes et sur la console. Cliquez sur ce bouton dans une voie pour désactiver (Bypass) tous ses départs d’effet.

Lorsque les départs sont désactivés, le bouton devient jaune. Cliquez à nouveau sur le bouton pour réactiver les départs. Veuillez noter que ce bouton est aussi disponible dans l’Inspecteur et dans la fenêtre de Configuration de Voie.



Cliquez sur ce bouton pour désactiver les départs.

▪ Vous pouvez aussi désactiver individuellement des départs dans la vue d’ensemble de la piste.

Voir “Les effets d’Insert dans l’aperçu de la voie” à la page 9.

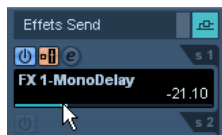
▪ De même, vous pouvez désactiver (bypass) les effets Send en cliquant sur le bouton “Bypass Inserts” de la voie FX.

La différence est que cela désactivera les effets Send qui pourraient être utilisés par plusieurs voies différentes. Désactiver un départ n’affecte que ce départ et cette voie. Si vous contournez (bypass) l’effet d’insert le son d’origine sera quand même transmis. Ce qui peut aboutir à des effets indésirables (volume trop fort). Pour désactiver tous les effets, utilisez le bouton Muet de la voie FX.

Régler les niveaux des effets

Après avoir réglé les départs comme nous l'avons vu dans les paragraphes précédents, ce qui suit sera alors possible :

- Vous pourrez utiliser le curseur de niveau du départ dans la fenêtre de Configuration de Voie, ou dans l'Inspecteur afin de définir le niveau du départ. En ajustant le niveau du départ, vous contrôlez la quantité de signal envoyé de la voie audio vers la voie d'effet.



Régler le niveau du départ d'effet

- Dans la console, vous pouvez vous servir du fader de niveau de la voie d'effet pour régler le niveau du retour d'effet. En ajustant le niveau du retour, vous contrôlez la quantité de signal envoyé de la voie d'effet vers le bus de sortie.



Régler le niveau du retour d'effet.

Voies FX et fonction Désactiver Solo

Lors du mixage, vous souhaitez parfois isoler (écouter en solo) des voies audio spécifiques, afin de n'écouter qu'elles en rendant les autres voies muettes. Cependant, ceci rendra également muettes toutes les voies FX. Si les voies

audio isolées ont des départs assignés à des voies FX, cela implique que vous n'entendrez pas les effets Sends de ces voies.

Pour remédier à cela, vous pouvez utiliser la fonction Désactiver Solo de la voie FX :

1. Appuyez d'abord sur [Alt]/[Option] et cliquez sur le bouton Solo de la voie d'effet. Cela activera la fonction Désactiver Solo de cette voie d'effet. Dans ce mode, la voie FX ne sera pas rendue muette si vous isolez une autre voie de console.
2. Vous pouvez désormais mettre en solo n'importe quelle voie audio sans que le retour d'effet (la voie FX) ne soit rendue muette.
3. Pour désactiver la fonction Désactiver Solo de la voie FX, faites un nouveau [Alt]/[Option]-clic sur le bouton Solo de la voie FX.

Effectuer les réglages des effets

Édition des effets

Tous les effets, Inserts et Sends disposent d'un bouton Édition ("e"). Cliquer sur ce bouton ouvre le tableau de bord de l'effet sélectionné, dans lequel vous pouvez effectuer vos réglages de paramètres.

Le contenu, l'apparence et la présentation du tableau de bord dépendent de l'effet sélectionné. Cependant, tous les tableaux de bord ont un bouton Marche/Arrêt, un bouton Bypass, des boutons Lire/Écrire (R/W) pour l'automatisation (pour automatiser les changements des paramètres des effets – voir le chapitre "Automatisation" dans le Mode d'Emploi, un menu local de sélection de préréglage et un menu local Organiser Préréglages permettant de sauvegarder ou de charger des programmes.



Le tableau de bord de l'effet Rotary.

- Veuillez noter que tous les effets peuvent être édités grâce à un tableau de bord simplifié (curseurs horizontaux seulement, pas de graphismes). Pour éditer les effets via ce tableau de bord “basique”, appuyez sur [Ctrl]/[Commande]+[Alt]/[Option]+[Maj] et cliquez sur le bouton Édition d'un départ ou emplacement d'effet.

Effectuer les réglages

Les tableaux de bord d'effet peuvent proposer différentes combinaisons de commutateurs, curseurs, boutons et courbes graphiques.

⇒ Pour plus de détails concernant les effets fournis et leurs paramètres, veuillez vous reporter au chapitre “[Les plug-ins d'effet fournis](#)” à la [page 19](#).

Si vous éditez les paramètres d'un effet, ces réglages seront automatiquement sauvegardés dans le projet. Si vous souhaitez donner un nom aux réglages actuels, veuillez noter les points suivants :

- Les réglages actuels ont pu avoir comme base un programme d'effet préréglé, auquel cas ce programme a déjà un nom.
- Les réglages actuels ont pu avoir comme base un emplacement de programme avec des réglages par défaut, auquel cas “Init” est affiché dans le champ Nom du programme.

Dans les deux cas, si vous avez certains réglages de paramètre d'effet, ils sont déjà sauvegardés ! Pour nommer les réglages actuels, cliquez dans le champ du Nom, inscrivez un nouveau nom et appuyez sur [Retour]. Le nouveau nom remplacera l'ancien dans le menu local Programme.

Automatiser les paramètres d'effet

Les paramètres d'effet peuvent être automatisés, voir le chapitre “Automatisation” dans le Mode d'Emploi.

Préréglages d'effets

Cubase AI est fourni avec un certain nombre de préréglages de piste et VST classés, prêts à être utilisés. Il s'agit de préréglages VST mémorisés pour un effet spécifique.

Sélectionner des préréglages d'effet

La plupart des plug-ins d'effets VST sont livrés avec un certain nombre de préréglages utiles et que vous pouvez sélectionner instantanément. Il s'agit de préréglages des paramètres d'effets définis pour un effet particulier

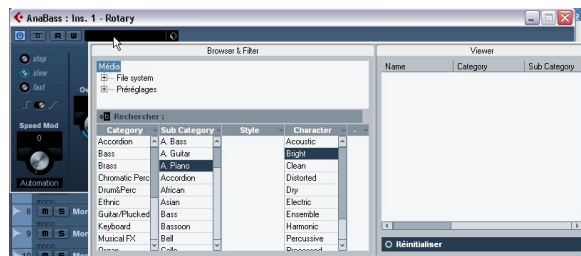
Pour sélectionner préréglage d'effet, procédez comme ceci :

1. Chargez un effet, comme Insert de voie ou dans une voie FX, cela n'a pas d'importance.

Le tableau de bord de l'effet est automatiquement lors du chargement.

2. Cliquez dans le champ de nom, en haut du tableau de bord de l'effet.

Ceci ouvre le Preset Browser (Explorateur de Préréglages).



- La partie droite de l'Explorateur affiche les préréglages disponibles pour l'effet sélectionné.

Si un préréglage est sélectionné, il est automatiquement chargé et remplace le précédent

- La moitié inférieure gauche de l'Explorateur de Préréglages contient une section où tous les attributs assignés (à tout préréglage) à l'effet choisi sont affichés dans leur colonne respective.

Si aucun attribut n'a été spécifié pour les préréglages d'effets, les diverses colonnes seront vides. Si des attributs ont été assignés à un préréglage pour cet effet, vous pouvez cliquer sur un des attribut assigné dans la colonne adéquate (Category, Style etc.), afin de filtrer tous les préréglages ne correspondant pas aux critères choisis.

- La gestion des préréglages pour les plug-ins VST 2 est légèrement différente, voir “[À propos des anciens préréglages d'effets VST](#)” à la [page 16](#).

- Vous pouvez aussi ouvrir l'Explorateur de Préréglages depuis l'Inspecteur. Cliquez sur l'onglet Inserts de la voie avec effet puis cliquez sur le champ du nom du Préréglage.

⚠ Dans l'Inspecteur il y a une double fonctionnalité. Lorsqu'un effet est chargé dans une case vous pouvez cliquer sur le nom du Préréglage (ou dans le bas de la case de l'effet) pour ouvrir l'explorateur de Préréglages. Cliquer dans le haut de la case ouvrira le menu local de sélection d'effet à la place.

- Cliquez sur le bouton VST Sound (le symbole de cube) pour ouvrir le menu local Organiser Préréglages et sélectionner Charger Préréglage..." dans le menu local qui apparaît.

Le dialogue Charger Préréglage s'ouvre.

Ce dialogue ressemble à l'Explorateur de Préréglages, mais il y a une différence dans la façon dont les préréglages d'effets sont chargés:

- Si vous utilisez le dialogue "Charger Préréglage", vous pouvez sélectionner différents préréglages et les écouter sans vraiment les charger. Si vous choisissez d'annuler l'opération et de quitter le dialogue, le préréglage qui était sélectionné avant d'ouvrir le dialogue sera rechargé exactement comme il était, avec les changements non sauvegardés. Voir "[Écoute des préréglages](#)" à la [page 15](#).

- Lorsque vous utilisez l'Explorateur de Préréglages, le fait de sélectionner un autre préréglage le charge directement, ce qui remplace le préréglage précédent.

3. Après avoir sélectionné un préréglage d'effet dans la liste à gauche, cliquez sur OK pour confirmer la sélection si vous avez utilisé le dialogue Charger Préréglage, ou cliquez simplement en dehors de la fenêtre de l'explorateur pour refermer la fenêtre.

Écoute des préréglages

Une nouvelle fonction VST 3 est la possibilité d'écouter les effets avant de les charger. Voici son fonctionnement :

1. Chargez un effet comme d'habitude pour une piste.

2. Déclenchez la lecture

Il peut être utile de définir une lecture en boucle d'une section pour faire des comparaisons plus aisément entre les différents préréglages.

- Ouvrez le dialogue Charger Préréglage en cliquant sur le bouton VST Sound dans la case de l'effet et sélectionnez "Charger Préréglage" dans le menu local.

3. Activez "Auto Preview" en bas du Viewer.

4. Pendant la lecture, vous pouvez passer d'un préréglage à l'autre dans la liste et entendre les résultats instantanément !

- Si vous activez "Pré-écoute" à l'étape 3 le fonctionnement sera le même, mais il faudra l'activer à chaque sélection de préréglage en entendre les réglages.

- Pour confirmer une sélection de préréglage et le charger, cliquez sur OK.

- Si vous cliquez sur Annuler, le préréglage chargé précédemment restera, avec les réglages inchangés.

Sauvegarde des préréglages d'effets

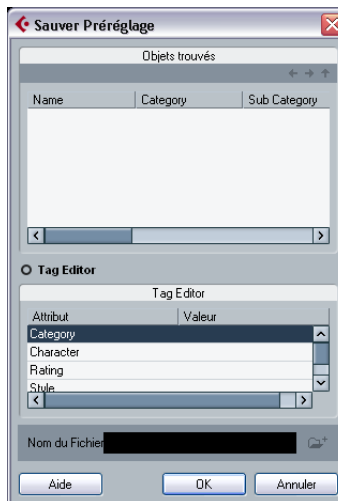
Vous pouvez sauvegarder vos effets édités pour les utiliser ultérieurement (par exemple dans d'autres projets) :

1. Cliquez sur le bouton VST Sound pour ouvrir le menu local Charger/Sauver Préréglage.



2. Sélectionnez "Sauver Préréglage" dans le menu.

Ceci ouvre un dialogue où vous pouvez sauvegarder les réglages actuels sous forme de préréglage.



Les préséglages sont sauvegardés dans un dossier par défaut nommé VST3 Presets. A l'intérieur de ce dossier, se trouve un autre dossier nommé "Steinberg Media Technologies" où sont les préséglages fournis sont arrangés en sous-dossiers portant le nom de chaque effet.

Vous ne pouvez pas modifier le dossier par défaut, mais vous pouvez ajouter d'autres sous-dossiers à l'intérieur du dossier de préséglage de chaque effet.

- Sous Windows le dossier de préséglages par défaut se trouve à l'endroit suivant:

Lecteur racine/Documents and Settings/User name/Application data/VST3 Presets.

- Sous Mac OS le dossier de préséglages par défaut se trouve à l'endroit suivant:

Users/Username/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/Presets/

3. Dans le champ de Nom de fichier, dans la partie inférieure du dialogue, vous pouvez entrer un nom pour le nouveau préséglage.

4. Cliquez sur OK afin de mémoriser le préséglage et quitter le dialogue.

À propos des anciens préséglages d'effets VST

Comme mentionné précédemment, vous pouvez utiliser tout plug-in VST 2.x dans Cubase AI. Pour savoir comment ajouter des plug-ins VST, voir "[Installation et gestion des plug-ins d'effets](#)" à la [page 16](#).

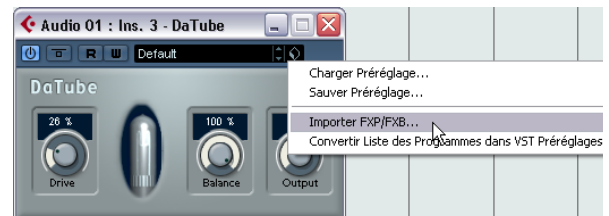
Lorsque vous ajoutez un plug-in VST 2, tout préséglage précédemment mémorisé pour celui-ci sera dans l'ancien standard programme/banque d'effet (.fxp/.fxb). Vous pouvez importer de tels fichiers, mais la gestion des préséglages est quelque peu différente. Vous ne pourrez pas utiliser immédiatement les nouvelles caractéristiques de l'Explorateur de Préséglages telles que la fonction de pré-écoute tant que vous n'aurez pas converti les anciens préséglages ".fxp/.fxb" en préséglages VST 3. Si vous sauvegardez de nouveaux préséglages pour un plug-in VST 2 ceux-ci seront automatiquement sauvegardés dans le nouveau format ".vstpreset".

- Pour tous les plug-ins de la catégorie "Earlier VST Plug-ins" (ou tout autre plug-in VST 2 ayant été installé), vous pouvez importer des préséglages de l'ancien standard ".fxp/.fxb" ce qui assure une totale compatibilité.

Importer et convertir des fichiers FXP/FXP

Pour importer des fichiers .fxp/.fxb, procédez comme ceci :

1. Chargez un effet depuis le dossier "Earlier VST Plug-ins" (ou tout effet VST 2 que vous avez installé), et cliquez sur le bouton VST Sound pour ouvrir le menu local Organiser Préséglage.



2. Sélectionnez "Importer FXP/FXP" dans le menu.

Cette option de menu n'est disponible que pour les plug-ins VST 2.

3. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, repérez le fichier et cliquez sur Ouvrir.

Si vous avez chargé une Banque, il remplacera l'ensemble des programmes actuels. Si vous avez chargé un seul préséglage, il remplacera uniquement le préséglage du programme actuellement sélectionné.

4. Après l'importation, vous pouvez convertir la liste actuelle des programmes en Préséglages VST en sélectionnant "Convertir Liste de Programme en Préséglages VST" dans le menu local Organiser Préséglages.

Après la conversion, les préséglages seront disponibles dans l'Explorateur de Préséglages. Les nouveaux préséglages convertis seront mémorisés dans le dossier VST3 Presets.

Installation et gestion des plug-ins d'effets

Cubase AI supporte deux formats de plug-in ; le format VST 2 (extension ".dll") et le format VST 3 (extension ".vst3"). Ces formats sont gérés différemment en ce qui concerne leur installation et leur classement.

Installation de plug-ins VST supplémentaires

Installer des plug-ins VST 3 sous Mac OS X

Pour installer un plug-in VST 3.x sous Mac OS X, quittez Cubase AI et faites glisser le fichier du plug-in vers l'un des dossiers suivants :

- /Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/

Ce n'est possible que si vous êtes l'administrateur du système. Les plug-ins installés dans ce dossier seront disponibles pour tous les utilisateurs et pour toutes les applications qui les reconnaissent.

- Users/Username/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/
"Username" est le nom que vous utilisez pour vous identifier dans l'ordinateur (la façon la plus simple d'ouvrir ce dossier est d'aller dans votre dossier "Home" et d'utiliser le chemin d'accès /Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/ à partir d'ici). Les plug-ins installés dans ce dossier ne sont disponibles que pour vous-même.

Lorsque vous lancerez à nouveau Cubase AI, les nouveaux effets apparaîtront dans les menus locaux d'effets. Dans le protocole VST 3, la catégorie Effets, la structure des sous-dossiers, etc. est intégrée et ne peut pas être changée. Les effets n'apparaîtront que dans le ou les dossier(s) de la catégorie assignée dans le menu local Effet.

Installer des plug-ins VST 2.x sous Mac OS X

⚠ Les plug-ins au format Mac OS 9.X ne peuvent pas être utilisés.

Pour installer un plug-in VST 2.x sous Mac OS X, quittez Cubase AI et faites glisser le fichier du plug-in vers l'un des dossiers suivants :

- /Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/

Ce n'est possible que si vous êtes l'administrateur du système. Les plug-ins installés dans ce dossier seront disponibles pour tous les utilisateurs et pour toutes les applications qui les reconnaissent.

- Username/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/
"Username" est le nom que vous utilisez pour vous identifier dans l'ordinateur (la façon la plus simple d'ouvrir ce dossier est d'aller dans votre dossier "Home" et d'utiliser le chemin d'accès /Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/ à partir d'ici). Les plug-ins installés dans ce dossier ne sont disponibles que pour vous-même.

Lorsque vous lancerez à nouveau Cubase AI, les nouveaux effets apparaîtront dans les menus locaux d'effets.

⇒ Un plug-in d'effet peut également être fourni avec son propre programme d'installation, auquel cas vous devrez utiliser de dernier.

De façon générale, lisez toujours la documentation ou les fichiers "readme (Lisez-moi)" avant d'installer de nouveaux plug-ins.

Installer des plug-ins VST 3 sous Windows

Sous Windows, les plug-ins VST 3 s'installent généralement en faisant glisser simplement les fichiers (extension ".vst3") au sein du dossier "Plug-ins VST3" du dossier du programme Cubase AI. Lorsque vous lancerez à nouveau Cubase AI, les nouveaux effets apparaîtront dans les menus locaux d'effets. Dans le protocole VST 3, la catégorie Effets, la structure des sous-dossiers, etc. est intégrée et ne peut pas être changée. Les nouveaux effets installés n'apparaîtront que dans le ou les dossier(s) de la catégorie assignée dans le menu local Effet.

Installer des plug-ins VST 2 sous Windows

Sous Windows, les plug-ins VST 2.x s'installent généralement en faisant glisser simplement les fichiers (portant l'extension ".dll") au sein du dossier Vstplugins du dossier du programme Cubase AI, ou dans le dossier "Shared VST Plug-in" – voir ci-dessous. Lorsque vous lancerez à nouveau Cubase AI, les nouveaux effets apparaîtront dans les menus locaux d'effets.

⇒ Si le plug-in d'effet est livré avec son propre programme d'installation, utilisez-le.

D'une façon générale, lisez toujours la documentation ou les fichiers "readme (Lisez-moi)" avant d'installer de nouveaux plug-ins.

Organisation des Plug-ins VST2

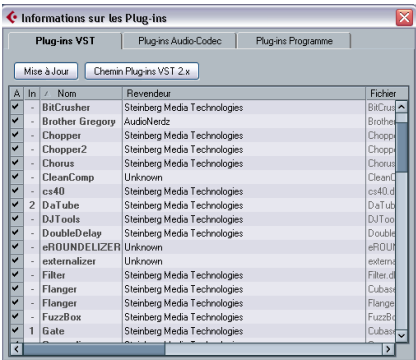
Si vous disposez d'un grand nombre de plug-ins VST 2, cela peut devenir "ingérable" de les avoir tous dans un seul menu local du logiciel. Pour cette raison, les plug-ins installés avec Cubase AI sont placés dans des sous-dossiers appropriés selon leur type d'effet.

- Sous Windows, vous les pouvez réorganiser en déplaçant, ajoutant ou renommant des sous-dossiers au sein du dossier Plug-ins VST.

Lorsque vous lancez le programme et déroulez un menu local des Effets, les sous-dossiers apparaîtront sous forme de menus hiérarchiques, chacun d'entre eux faisant apparaître la liste des Plug-ins contenus dans le sous-dossier correspondant.

- Sous Mac OS X, vous ne pouvez pas modifier le classement hiérarchique des Plug-ins VST "intégrés". Vous pouvez cependant classer n'importe quels plug-ins supplémentaires que vous avez installés (dans le dossier /Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/VST/, voir ci-dessus) en les plaçant dans des sous-dossiers. Dans le programme, les sous-dossiers seront représentés par des sous-menus hiérarchiques, chacun répertoriant les plug-ins dans le sous-dossier correspondant.

La Fenêtre d'Informations sur les Plug-ins



Vous trouverez dans le menu Périphériques une option appelée "Informations sur les Plug-ins". En la sélectionnant, un dialogue apparaît, dressant la liste de tous les plug-ins compatibles VST se trouvant dans votre système (y compris les Instruments VST).

Gestion et sélection des Plug-ins VST

Pour voir quels sont les plug-ins VST disponibles dans votre système, cliquez sur l'onglet "Plug-ins VST", qui se trouve en haut de la fenêtre.

- Pour activer un plug-in (le rendre disponible pour une sélection), cliquez dans la colonne de gauche. Seuls les plug-ins activés (ceux cochés dans la colonne gauche) apparaissent dans les menus d'effets.
 - La deuxième colonne indique combien d'occurrences du plug-in sont utilisées actuellement dans Cubase AI. Cliquer sur cette colonne pour un plug-in déjà employé fait apparaître un menu local indiquant à quel niveau est utilisée chaque occurrence du plug-in, sélectionnez une occurrence pour ouvrir le tableau de bord du plug-in.
- ⇒ Un plug-in peut être utilisé même s'il n'est pas activé dans la colonne gauche.
- Vous pouvez par exemple avoir ouvert un morceau contenant des effets actuellement désactivés dans le menu. La colonne gauche détermine uniquement si le plug-in sera visible ou non dans les menus d'effets.
- Toutes les colonnes peuvent être redimensionnées en agissant sur le séparateur se trouvant dans les entêtes de colonne.

Les autres colonnes indiquent les informations suivantes concernant chaque plug-in:

Colonne	Description
Nom	Le nom du plug-in.
Revendeur	Le fabricant du plug-in.
Fichier	Le nom complet du plug-in (avec son extension).
Chemin	Chemin d'accès et nom du dossier dans lequel se trouve le fichier du plug-in.
Catégorie	Cette colonne indique la catégorie de chaque plug-in (par exemple Instruments VST, Effets Surround, etc.).
Version	Indique avec quelle version du protocole VST chaque plug-in est compatible.
SDK	Indique avec quelle version du protocole VST chaque plug-in est compatible.
Latence	Indique, exprimé en échantillons, le retard introduit par le plug-in d'effet s'il est utilisé en insertion. Toutefois, ceci est automatiquement compensé par Cubase AI.
Nbr. I/O	Cette colonne indique le nombre d'entrées et de sorties pour chacun des plug-ins.

Bouton Mise à Jour

Si vous cliquez sur ce bouton, Cubase AI lance une nouvelle exploration des dossiers "Vstplugins" désignés, afin d'actualiser les informations concernant les plug-ins.

Bouton Chemin des Plug-ins VST 2.x

Ce bouton ouvre un dialogue où vous pouvez voir où se trouvent les plug-ins VST 2.x. Vous pouvez à votre convenance Ajouter/Supprimer des emplacements de dossier à l'aide des boutons adéquats. Si vous cliquez sur Ajouter un sélecteur s'ouvrira pour vous permettre de sélectionner un dossier.

A propos du dossier des plug-ins partagés (Windows et VST 2.x uniquement)

Vous pouvez désigner un dossier de plug-ins VST 2.x "partagé". Ainsi les plug-ins VST 2.x pourront être utilisés par d'autres programmes compatibles avec ce standard.

Vous pouvez désigner un dossier partagé en le sélectionnant dans la liste et en cliquant sur le bouton "Définir comme dossier partagé" dans le dialogue Chemin des Plug-ins VST 2.x.

Introduction

Ce chapitre contient des descriptions des plug-ins d'effets fournis et de leurs paramètres.

Dans Cubase AI, les plug-ins d'effets sont classés selon un certain nombre de catégories. Ce chapitre suit ce même classement, les plug-ins étant décrits dans des sections séparées correspondant à chaque catégorie.

Plug-ins de délai

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Delay".

MonoDelay



Cet effet de délai mono peut, au choix, être basé sur le tempo ou utiliser des durées de délai librement spécifiées.

Ses paramètres sont les suivants:

Option	Description
Delay	C'est là que vous précisez la valeur de note de base du délai en cas de synchronisation au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la durée du délai sera réglée en millisecondes.
Tempo sync on/off	Ce bouton situé sous le potentiomètre Delay active ou désactive la synchronisation au tempo du paramètre Delay. S'il est réglé sur Off, la durée du délai peut être réglée sur n'importe quelle valeur à l'aide du potentiomètre Delay.
Feedback	Permet de déterminer le nombre de répétitions du délai.
Filter Lo	Ce filtre affecte la boucle de réinjection (feedback) du signal d'effet et vous permet d'éliminer des fréquences basses allant de 10Hz à 800Hz. Le bouton situé sous le potentiomètre active/désactive le filtre.
Filter Hi	Ce filtre affecte la boucle de réinjection (feedback) du signal d'effet et vous permet d'éliminer des fréquences aiguës allant de 20 kHz à 1.2 kHz. Le bouton situé sous le potentiomètre active/désactive le filtre.

Option	Description
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si MonoDelay est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum (100%) afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.

PingPongDelay



Il s'agit d'un effet de délai stéréo faisant passer chaque répétition du canal gauche au droit et inversement. Cet effet peut, au choix, être basé sur le tempo ou utiliser des durées de délai librement spécifiées.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Delay	C'est là que vous précisez la valeur de note de base du délai en cas de synchronisation au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la durée du délai sera réglée en millisecondes.
Tempo sync on/off	Ce bouton situé sous le potentiomètre Delay active ou désactive la synchronisation au tempo du paramètre Delay. S'il est réglé sur Off, la durée du délai peut être réglée sur n'importe quelle valeur à l'aide du potentiomètre Delay.
Feedback	Permet de déterminer le nombre de répétitions du délai.
Filter Lo	Ce filtre affecte la boucle de réinjection (feedback) du signal d'effet et vous permet d'éliminer des fréquences basses allant jusqu'à 800Hz. Le bouton situé sous le potentiomètre active/désactive le filtre.
Filter Hi	Ce filtre affecte la boucle de réinjection (feedback) du signal d'effet et vous permet d'éliminer des fréquences aiguës allant de 20 kHz à 1.2 kHz. Le bouton situé sous le potentiomètre active/désactive le filtre.
Spatial	Ce paramètre définit l'ampleur stéréo des répétitions gauche/droit. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet de "ping-pong" stéréo plus prononcé.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si PingPongDelay est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.

Plug-ins de dynamique

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Dynamics".

Gate



Un "noise gate" – littéralement "porte de bruit" –, sous sa forme fondamentale, coupe les signaux audio dont le niveau est inférieur à une valeur de seuil définie à l'avance. Dès que le niveau du signal audio dépasse ce seuil, la porte s'ouvre et laisse passer le signal tel que.

Les paramètres disponibles sont les suivants:

Paramètre	Description
Threshold (-60 – 0dB)	Ce paramètre détermine le niveau auquel la porte est activée. Les signaux se trouvant au-dessus du seuil défini déclenchent l'ouverture de la porte et ceux se trouvant sous le seuil la referme.
Boutons de Filtre	Si le bouton Side Chain (voir ci-dessous) est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour choisir le type de filtre : Low Pass (Passe-bas), Band Pass (Passe-bande) ou High Pass (Passe-haut).
Side chain (Off/On)	Ce bouton (situé sous le potentiomètre Center) active le filtre. Le signal d'entrée peut ensuite être remodelé en fonction du réglage des paramètres Center et Q-Factor ce qui peut être utile pour adapter le fonctionnement de la porte.
Center (50Hz – 20000Hz)	Définit la fréquence centrale du filtre.
Q-Factor (0.01 – 10000)	Définit la résonance du filtre.
Monitor (Off/On)	Permet d'écouter le signal filtré.

Paramètre	Description
Attack (0.1 – 1000 ms)	Ce paramètre détermine le temps que met la porte à s'ouvrir après avoir été déclenchée. Si le bouton Live (voir ci-dessous) est désactivé, la porte sera toujours ouverte lorsqu'un signal se trouvant au-dessus du seuil défini est relu. La porte fonctionne par "anticipation" de ce qui va se produire dans l'audio, en recherchant des signaux suffisamment forts pour passer la porte.
Hold (0 – 2000 ms)	Détermine combien de temps la porte reste ouverte après que le signal est retombé sous le niveau de seuil.
Release (10 – 1000 ms ou "Auto")	Ce paramètre détermine le temps que met la porte à se refermer (après la durée Hold définie). Si le bouton "Auto" est activé, l'effet Gate trouvera automatiquement le réglage de Release optimum, en fonction de l'audio.
Analysis (0 – 100) (Crêtes seules à Pure RMS)	Ce paramètre détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak) ou les valeurs RMS (ou un mélange des deux). 0 signifie les valeurs de crête seules et 100 les valeurs RMS seules. Le mode RMS opère en se basant sur la puissance moyenne du signal audio, alors que le mode Peak opère en se basant surtout sur les niveaux de crête. En règle générale, le mode RMS fonctionnera mieux sur un son ayant peu de transitoires tel que les voix, et le mode Peak sur les sons percussifs, avec beaucoup de transitoires d'attaque.
Mode Live (On/Off)	Lorsqu'il est activé, le mode Live désengage la fonction "d'anticipation" de l'effet de Porte. L'anticipation produit un traitement plus précis mais ajoute en contre-partie une certaine quantité de latence. Lorsque le mode Live est activé, il n'y a pas de latence, ce qui convient mieux au traitement en "live".

Limiter



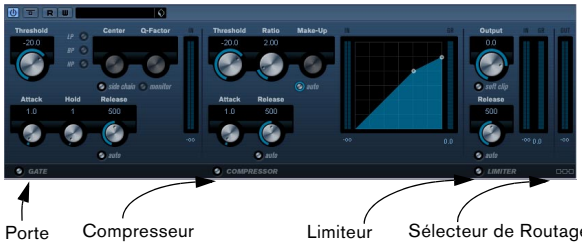
Le Limiter est conçu pour veiller à ce que le niveau de sortie ne dépasse jamais un certain niveau défini, pour éviter tout écrêtage dans les appareils qui suivent. Le Limiter peut régler et optimiser automatiquement le paramètre

Release en fonction du matériau audio, ou ce paramètre peut être réglé manuellement. Le Limiter dispose aussi de vu-mètres séparés pour les niveaux d'entrée, de sortie et la limitation (au milieu).

Les paramètres disponibles sont les suivants:

Paramètre	Description
Input (-24 – +24dB)	Permet de régler le gain d'entrée.
Output (-24 – +6 dB)	Détermine le niveau de sortie maximum.
Release (0.1 – 1000ms ou Auto mode)	Ce paramètre détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Si le bouton "Auto" est activé, le Limiter trouvera automatiquement le réglage de Release optimum, en fonction de l'audio.

VSTDynamics



VSTDynamics est un traitement de la dynamique élaboré. Il combine trois traitements séparés : Gate, Compressor et Limiter, ce qui permet d'assurer les fonctions de traitement de dynamique les plus usuelles. La fenêtre est divisée en trois sections, contenant des contrôles et des vu-mètres pour chaque traitement.

Activer les traitements séparément

Vous activez chacun des traitements à l'aide des boutons situés en bas de la fenêtre du plug-in.

La section Gate

Un "noise gate", littéralement "porte de bruit" est une méthode qui réduit au silence les signaux audio dont le niveau est inférieur à une valeur de seuil définie à l'avance. Dès que le niveau du signal audio dépasse ce seuil, la porte s'ouvre et laisse passer le signal tel que. La source de déclenchement de la porte peut aussi être filtrée par un effet "side-chain" interne.

Les paramètres disponibles sont les suivants:

Paramètre	Description
Threshold (-60 – 0dB)	Ce paramètre détermine le niveau auquel la porte est activée. Les signaux se trouvant au-dessus du seuil défini déclenchent l'ouverture de la porte et ceux se trouvant sous le seuil la referme.
Side Chain (On/Off)	Ce bouton active le filtre side-chain interne. Ce qui vous permet de filtrer certaines parties du signal qui pourraient déclencher la porte à un moment où vous ne le souhaitez pas, ou pour accentuer certaines fréquences, ce qui vous donne encore plus de contrôle sur la fonction Gate.
LP (Lowpass), BP (Bandpass), HP (Highpass)	Ces boutons définissent le mode de filtrage de base.
Center (50 – 22000Hz)	Définit la fréquence centrale du filtre.
Q-Factor (0.001 – 10000)	Définit la résonance du filtre.
Monitor (Off/On)	Permet d'écouter le signal filtré.
Attack (0,1 – 100 ms)	Ce paramètre détermine le temps que met la porte à s'ouvrir après avoir été déclenchée.
Hold (0 – 2000 ms)	Détermine combien de temps la porte reste ouverte après que le signal est retombé sous le niveau de seuil.
Release (10 – 1000 ms ou "Auto")	Ce paramètre détermine le temps que met la porte à se refermer (après la durée Hold définie). Si le bouton "Auto" est activé, l'effet Gate trouvera automatiquement le réglage de Release optimum, en fonction de l'audio.

La section Compressor

Le Compresseur réduit la dynamique de l'audio, ce qui renforce les sons doux ou adoucit les sons les plus forts, ou les deux. Il fonctionne comme un Compresseur standard, avec des contrôles spécifiques pour les paramètres Threshold (seuil), Ratio (taux), Attack, Hold (maintien), Release (relâchement) et Make-Up Gain. Le Compresseur dispose d'un affichage séparé qui illustre de façon graphique la courbe de compression, établie en fonction des réglages des paramètres Threshold, Ratio et MakeUp Gain. Le Compresseur dispose aussi d'un vu-mètre de Réduction de Gain indiquant la valeur de cette réduction en dB, et d'une fonction Auto dépendante du programme pour le paramètre Release.

Les paramètres disponibles fonctionnent comme ceci:

Paramètre	Description
Threshold (-60 – 0dB)	Ce paramètre détermine le niveau auquel le compresseur intervient. Seuls les signaux se trouvant au-dessus du seuil réglé sont affectés.

Paramètre	Description
Ratio (1:1 – 8:1)	Le taux détermine la valeur de la réduction de gain appliquée aux signaux se trouvant au-dessus du seuil. Un taux de 3:1 signifie pour une augmentation de 3 dB du niveau d'entrée, le niveau de sortie n'augmente que de 1 dB.
Make-Up (0 – 24dB)	Ce paramètre sert à compenser la perte de gain en sortie, causée par la compression. Si le bouton Auto est activé, la compensation est automatique.
Attack (0.1 – 100 ms)	Ce paramètre détermine la rapidité à laquelle le Compresseur répond aux signaux se trouvant au-dessus du seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus le tout début du signal (attaque) passera sans être traité.
Release (10 – 1000ms ou "Auto")	Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Si le bouton "Auto" est activé, le Compresseur trouvera automatiquement le réglage de Release optimum, en fonction de l'audio.
Affichage graphique	Utilisez l'affichage graphique pour régler graphiquement la valeur Threshold ou Ratio.

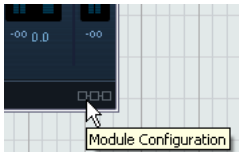
La section Limiter

Le Limiter est conçu pour veiller à ce que le niveau de sortie ne dépasse jamais un certain niveau défini, pour éviter tout écrêtage dans les appareils qui suivent. Les limiteurs conventionnels nécessitent habituellement des réglages très précis des paramètres Attack et Release, pour éviter que le niveau de sortie ne dépasse le niveau de seuil fixé. Le Limiter peut régler et optimiser automatiquement le paramètre Release en fonction du matériau audio, ou ce paramètre peut être réglé manuellement.

Les paramètres disponibles sont les suivants:

Paramètre	Description
Output (-24 – +6 dB)	Ce réglage détermine le niveau de sortie maximum. Seuls les signaux se trouvant au-dessus du seuil réglé sont affectés.
Soft Clip (On/Off)	La fonction Soft Clip agit différemment du limiteur. Lorsque le signal dépasse -6dB, SoftClip commence par limiter (ou écrêter) le signal "doucement", tout en générant des harmoniques qui apportent une certaine chaleur à l'audio, caractéristique des "amplis à tubes".
Release (10 – 1000ms ou "Auto")	Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Si le bouton "Auto" est activé, le Vintage Compressor trouvera automatiquement le réglage de Release optimum, en fonction de l'audio.

Le Bouton Configuration du Module



En bas à droite du tableau de bord se trouve un bouton permettant de déterminer l'ordre dans lequel le signal traverse les trois processeurs. Modifier cet ordre donne souvent des résultats différents, et passer d'une option à une autre permet de comparer rapidement l'ordre convenant le mieux à une situation donnée. Il suffit de cliquer dans le champ Routing pour passer à une autre configuration. Il existe trois options de routage:

- C-G-L (Compressor-Gate-Limit)
- G-C-L (Gate-Compressor-Limit)
- C-L-G (Compressor-Limit-Gate)

Plug-ins de filtre

Cette section décrit le plug-in de filtre "WahWah".

WahWah



WahWah est un filtre passe-bande à pente variable, contrôlable automatiquement modélisant via MIDI une pédale d'effet (voir ci après). Vous pouvez spécifier indépendamment la fréquence, la largeur de bande et le gain pour les positions Lo et Hi Pedal. Le point de crossover entre les positions Lo et Hi Pedal est de 50.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Pedal	Contrôle le balayage de fréquence du filtre.
Freq Lo/Hi	Définit les valeurs de fréquence du filtre pour les positions Lo et Hi Pedal.
Width Lo/Hi	Définit la largeur de bande (résonance) du filtre pour les positions Lo et Hi Pedal.

Paramètre	Description
Gain Lo/Hi	Définit le gain du filtre pour les positions Lo et Hi Pedal.
Slope	Spécifie la pente du filtre - 6 ou 12 dB/octave.

Contrôle MIDI

Si vous désirez contrôler en temps réel, via MIDI, le paramètre Pedal, il faut envoyer les données MIDI au plug-in WhaWha.

- Dès que vous aurez ajouté le plug-in WhaWha en tant qu'effet d'Insert (pour une piste audio ou une voie FX), il sera disponible dans le menu local d'assignation de sortie pour les pistes MIDI.

Si WhaWha est sélectionné dans le menu d'assignation de sortie, les données MIDI sont envoyées de la piste sélectionnée vers le plug-in.

Plug-ins de modulation

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Modulation".

Flanger



Effet de Flanger classique avec réglage de la stéréo.
Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Tempo sync on/off	Le bouton situé sous le potentiomètre Rate active ou désactive (bouton allumé) la synchronisation au tempo.
Rate	C'est là que vous précisez la valeur de note de base du balayage en cas de synchronisation au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse du balayage peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Rate.

Paramètre	Description
Range Lo/Hi	Règle l'étendue des fréquences pour l'effet de balayage du Flanger.
Feedback	Détermine le caractère de l'effet de Flanger. Des réglages élevés produiront un son plus "métallique".
Spatial	Ce paramètre définit l'ampleur stéréo de l'effet. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si le Flanger est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.
Shape	Définit la forme d'onde de la modulation, ce qui modifie le caractère de l'effet de Flanger.
Delay	Ce paramètre affecte l'étendue des fréquences du balayage, en la durée de délai initiale.
Manual	Si cette option est activée, le balayage du Flanger sera statique (sans modulation). Mais vous pouvez changer la position du balayage manuellement en tournant ce potentiomètre.
Filter Lo/Hi	Ces paramètres permettent d'éliminer des fréquences basses ou hautes, respectivement, du signal avec effet.

Phaser



Le plug-in de Phaser produit cet effet de "swoosh" caractéristique, avec en plus un réglage de la stéréo.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Tempo sync on/off	Le bouton situé sous le potentiomètre Rate active ou désactive (bouton allumé) la synchronisation au tempo.
Rate	C'est là que vous précisez la valeur de note de base du balayage en cas de synchronisation au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse du balayage peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Rate.

Paramètre	Description
Width	L'ampleur de l'effet de modulation entre les fréquences les plus aiguës et les plus basses.
Feedback	Détermine le caractère de l'effet de Phaser. Des réglages élevés produiront un effet plus prononcé.
Spatial	Sur de l'audio multicanal, Spatial crée une impression tri-dimensionnelle en retardant la modulation dans chaque canal.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si le Phaser est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.
Manual	Si cette option est activée, le balayage du Phaser sera statique (sans modulation). Mais vous pouvez changer la position du balayage manuellement en tournant ce potentiomètre.
Filter Lo/Hi	Ces paramètres permettent d'éliminer des fréquences basses ou hautes, respectivement, du signal avec effet.

Rotary



Le plug-in Rotary simule l'effet classique obtenu en faisant passer le son dans un haut-parleur rotatif. Une telle enceinte est équipée de haut-parleurs rotatifs, ce qui permet, en faisant varier la vitesse de rotation des haut-parleurs, d'obtenir un effet de Chorus tournoyant, très utilisé par exemple avec les orgues. L'effet Rotary propose tous les paramètres associés à une "vraie" cabine de ce type.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Speed (Stop/Slow/Fast)	Permet de contrôler la vitesse de rotation du haut-parleur, selon 3 degrés.
Mode	Détermine si le changement de vitesse de rotation SLOW/FAST s'effectue par commutation ou progressivement. Si le mode Switch est sélectionné, et que le contrôleur est la molette de Pitch Bend, la vitesse de rotation changera d'un coup de molette vers le haut/le bas. Pour les autres contrôleurs, le point de commutation se situe à la valeur 64.
Speed Mod	Réglage de la vitesse de l'effet Rotary de 0 (Stop) à 100 (Rapide).

Paramètre	Description
Overdrive	Applique un overdrive, type de distorsion assez doux.
Crossover Freq.	Règle la fréquence de transition (200–3000Hz) entre les haut-parleurs de graves et d'aigus.
Slow	Réglage fin de la vitesse de rotation lente (SLOW) du rotor d'aigus.
Accel.	Réglage fin du temps d'accélération du rotor d'aigus.
Fast	Réglage fin de la vitesse de rotation rapide (FAST) du rotor d'aigus.
Amp Mod	Niveau de modulation d'amplitude du haut-parleur rotatif d'aigus.
Freq Mod	Niveau de modulation de fréquence du haut-parleur rotatif d'aigus.
Slow	Réglage fin de la vitesse de rotation lente (SLOW) du rotor de graves.
Fast	Réglage fin de la vitesse de rotation rapide (FAST) du rotor de graves.
Accel	Réglage fin de la vitesse de rotation rapide (FAST) du rotor de graves.
Amp Mod.	Règle l'intensité de la modulation d'amplitude.
Level	Règle le niveau général des graves.
Phase	Permet de régler l'intensité de phasing dans le son du rotor d'aigus.
Angle	Détermine l'angle simulé entre les microphones. 0 = mono, 180 = un microphone de chaque côté.
Distance	Détermine la distance séparant le microphone simulé du haut-parleur (en pouces).
Output	Règle le niveau de sortie général.
Mix	Dosage entre signal d'origine et signal d'effet.

Envoi de données MIDI à l'effet Rotary

Des données MIDI peuvent être envoyées à l'effet Rotary pour un contrôle en temps réel des valeurs du paramètre Speed.

- Chaque fois que l'effet Rotary est ajouté, comme effet de type Insert (dans une piste Audio ou une voie FX), il devient disponible dans le menu local de Routage de Sortie des pistes MIDI.

Si Rotary est sélectionné dans le menu "Sortie", les données MIDI sont envoyées vers le plug-in depuis la piste sélectionnée.

Tremolo



Le Trémolo produit une modulation de l'amplitude (volume).

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Tempo sync on/off	Le bouton situé sous le potentiomètre Rate active ou désactive (bouton allumé) la synchronisation au tempo.
Rate	C'est là que vous précisez la valeur de note de base en cas de synchronisation de l'effet au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse de modulation peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Rate.
Depth	Permet de régler l'intensité de la modulation d'amplitude.
Spatial	Ajoutera un effet stéréo à la modulation.
Output	Règle le niveau de sortie.

Vibrato



Le plug-in Vibrato produit une modulation de hauteur.

Paramètre	Description
Tempo sync on/off	Le bouton situé sous le potentiomètre Rate active ou désactive (bouton allumé) la synchronisation au tempo.
Rate	C'est là que vous précisez la valeur de note de base en cas de synchronisation de l'effet au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse de modulation peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Rate.
Depth	Permet de régler l'intensité de la modulation de hauteur.
Spatial	Ajoutera un effet stéréo à la modulation.

Autres plug-ins

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Others" (Divers).

Octaver



Ce plug-in peut générer deux voix supplémentaires qui suivent la hauteur du signal d'entrée, respectivement à une et deux octaves plus bas que la hauteur d'origine. L'Octaver convient davantage aux signaux monophoniques. Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Direct	Règle le mélange du signal d'origine et de la ou des voix générée(s). Une valeur de 0 signifie que seul le signal généré et transposé sera audible. Plus vous augmentez cette valeur, plus le signal d'origine sera audible.
Octave 1	Règle le niveau du signal généré une octave plus bas que la hauteur d'origine. Une valeur de 0 signifie que la voix sera muette.
Octave 2	Règle le niveau du signal généré deux octaves plus bas que la hauteur d'origine. Une valeur de 0 signifie que la voix sera muette.

Tuner



Il s'agit d'un accordeur de guitare. Il suffit de brancher une guitare ou un autre instrument sur une entrée audio et de sélectionner le Tuner comme effet d'insert (veillez à désactiver tout autre effet modifiant la hauteur comme le chorus ou le vibrato). Une fois que l'instrument est branché, procédez comme ceci :

▪ Jouer une note.

La note est indiquée au milieu de l'afficheur. De plus, la fréquence en Hz est mentionnée en bas à gauche et l'octave en bas à droite. Si la note est fausse (ex. si vous désirez accorder la corde de Mi et que la note jouée est indiquée comme étant un Fa), vous devez accorder cette corde jusqu'à obtenir la note correcte dans l'affichage).

▪ Les deux flèches indiquent tout écart de hauteur par leur position. Si la hauteur est trop basse, elles seront positionnées dans la moitié gauche de l'afficheur, si elle est trop haute, elles seront positionnées dans la moitié droite. L'écart est aussi indiqué (en Centièmes) en haut de l'afficheur.

▪ Accordez l'instrument afin que les deux flèches soient au milieu.

Répétez la même procédure pour chaque corde.

Plug-ins de spatialisation

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Spatial".

MonoToStereo



Cet effet transformera un signal mono en un signal "pseudo-stéréo". Pour fonctionner, ce plug-in doit être inséré dans une piste stéréo jouant un fichier mono.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Width	Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.

Paramètre	Description
Delay	Ce paramètre augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.
Color	Ce paramètre génère aussi une différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.
Mono	Commute la sortie sur mono, afin de vérifier la présence d'une éventuelle coloration indésirable du son, qui peut parfois se produire lorsque l'on crée une image stéréo artificielle.

StereoEnhancer



Ce plug-in élargit la stéréo d'un matériau audio (stéréo). Il ne peut pas être utilisé avec des fichiers mono.

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Width	Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.
Delay	Ce paramètre augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.
Color	Ce paramètre génère aussi une différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.
Mono	Commute la sortie sur mono, afin de vérifier la présence d'une éventuelle coloration indésirable du son, qui peut parfois se produire lorsque l'on crée une image stéréo artificielle.

Anciens plug-ins VST

Voici une sélection d'anciens plug-ins VST, divisée en diverses sous-catégories.

Plug-ins de distorsion

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Distortion".

DaTube



Cet effet recrée par émulation la chaleur et le son chaotique caractéristiques des amplificateurs à lampes (ou tubes).

Ses paramètres sont les suivants:

Paramètre	Description
Drive	Permet de régler le gain du pré-amplificateur. Pour des valeurs élevées, on obtient un son de type overdrive, à la limite de la distorsion.
Balance	Permet de doser l'équilibre entre le signal traité selon le paramètre Drive et le signal audio d'entrée d'origine. Pour obtenir un effet maximum, réglez ce paramètre à sa valeur maximale.
Output	Permet de régler le gain de "l'amplificateur" – donc le niveau de sortie.

Plug-ins de dynamique

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Dynamics".

MIDI Gate



Un "noise gate" – littéralement "porte de bruit" –, sous sa forme fondamentale, coupe les signaux audio dont le niveau est inférieur à une valeur de seuil définie à l'avance. Dès que le niveau du signal audio dépasse ce seuil, la porte s'ouvre et laisse passer le signal tel que. Sa variante MIDI, le MIDI Gate, est une "porte" dont l'ouverture n'est pas déclenchée par une valeur de signal audio, mais par des notes MIDI. Pour fonctionner, la MIDI Gate nécessite donc à la fois des données audio et des données MIDI.

Configuration

Pour fonctionner, la MIDI Gate demande à la fois un signal audio et des données MIDI en entrée.

Pour la régler, procédez comme ceci :

1. Sélectionnez les données audio à traiter avec l'effet MIDI Gate.

Ces données audio peuvent provenir de n'importe quelle piste audio, ou même d'une entrée audio "en direct", (à condition de disposer d'une carte audio à faible latence).

2. Sélectionnez MIDI Gate comme effet d'Insert pour la voie audio.

Le tableau de bord MIDI Gate apparaît.

3. Sélectionnez une piste MIDI afin de contrôler l'effet. Il peut s'agir d'une piste MIDI vide ou d'une piste MIDI contenant des données – cela n'a pas d'importance. En revanche, si vous désirez appliquer l'effet de MIDI Gate en temps réel – et non sur un conteneur déjà enregistré – la piste doit être sélectionnée afin que l'effet reçoive des données MIDI.

4. Ouvrez le menu local de Routage de Sortie de la piste MIDI et sélectionnez l'option MIDI Gate.

La sortie MIDI de la piste est alors assignée à l'effet MIDI Gate.

Le point suivant varie selon que les données audio utilisées sont “en direct” ou enregistrées et selon que les données MIDI utilisées sont elles aussi “en direct” ou enregistrées. Nous supposons, pour la suite, que vous utilisez des données audio déjà enregistrées et que les données MIDI sont générées en temps réel.

Vérifiez que la piste MIDI est sélectionnée, puis lancez la lecture.

5. Jouez à présent quelques notes sur votre clavier MIDI. Comme vous pouvez l'entendre, les données audio sont affectées par ce que vous jouez sur votre clavier MIDI.

Les paramètres suivants sont disponibles:

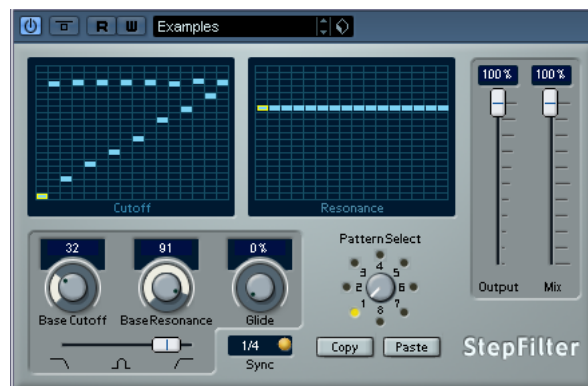
Paramètre	Description
Attack	Détermine la durée à l'issue de laquelle la porte s'ouvre une fois qu'elle a reçu le signal de déclenchement.
Hold	Détermine la durée pendant laquelle la porte reste ouverte après avoir reçu un message de Note On ou Note Off (voir paramètre Hold Mode ci-après).
Release	Détermine le temps mis par la porte pour se refermer (une fois écoulée la durée déterminée par le paramètre Hold).
Note To Attack	La valeur spécifiée ici détermine l'influence des notes MIDI sur le paramètre Attack. Plus cette valeur est élevée, plus le temps d'attaque augmentera proportionnellement avec les valeurs de vélocité. Si elle est négative, le temps d'attaque diminuera lorsque la vélocité augmentera. Si vous ne désirez pas utiliser ce paramètre, réglez-le en position 0.
Note To Release	La valeur spécifiée ici détermine l'influence des notes MIDI sur le paramètre Release. Plus cette valeur est élevée, plus le temps de relâchement (Release) augmentera. Si vous ne désirez pas utiliser ce paramètre, réglez-le en position 0.

Paramètre	Description
Velocity To VCA	Ce paramètre permet de déterminer l'influence de la vélocité des notes MIDI sur le niveau de sortie. Avec une valeur de 127, le niveau de sortie sera entièrement fonction des valeurs de vélocité ; avec une valeur de 0, les valeurs de vélocité n'auront aucun effet sur le volume.
Hold Mode	En mode Note-On, la porte (Gate) ne restera ouverte que pendant la durée définie par les paramètres Hold et Release, indépendamment de la durée de la note MIDI qui a déclenché l'ouverture de la porte. En revanche, en mode Note-Off, la porte restera ouverte aussi longtemps que la note MIDI est tenue, puis les paramètres Hold et Release seront appliqués.

Plug-ins de filtre

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie “Filter”.

StepFilter



StepFilter (“filtre par pas”) est un filtre multimode contrôlé par pattern, qui permet de créer des effets de filtrage et de pulsations rythmiques.

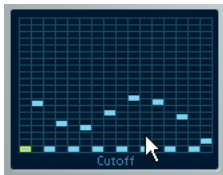
Fonctionnement général

StepFilter permet de générer simultanément deux patterns (séquences) de 16 pas s'appliquant à la fréquence de coupure du filtre et au paramètre de résonance, en synchronisation avec le tempo du séquenceur.

Réglage des valeurs de pas

- Pour régler les valeurs de pas, il suffit de cliquer dans les fenêtres de la grille du pattern.

- Pour entrer une seule valeur de pas, il suffit de cliquer sur une case vide de la grille. Les entrées existantes peuvent être tirées vers le haut/bas comme désiré. En cliquant puis en faisant glisser vers la gauche ou vers la droite, vous effectuez des entrées de pas consécutives à partir de l'emplacement du pointeur.



Réglage de valeurs de coupure du filtre dans la fenêtre de la grille.

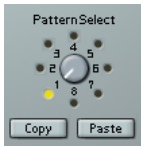
- L'axe horizontal indique, de gauche à droite, les pas de pattern 1 à 16 ; l'axe vertical détermine les valeurs (relatives) de fréquence de coupure du filtre et du paramètre de résonance.

Plus la valeur de pas que vous entrez se trouve haut sur l'axe vertical, plus la valeur relative de fréquence de coupure ou de résonance est élevée.

- En lançant la lecture puis en modifiant les patterns s'appliquant aux paramètres de fréquence de coupure et de résonance, vous pouvez entendre "en direct" la façon dont vos patterns de filtre modifient le son de la source connectée au StepFilter.

Sélection de nouveaux patterns

- Les patterns créés sont enregistrés avec les données du morceau – vous pouvez en sauvegarder un maximum de 8 (les valeurs de fréquence de coupure et de résonance sont mémorisées ensemble).
- Pour sélectionner de nouveaux patterns, il suffit d'utiliser le sélecteur de patterns. Les nouveaux patterns possèdent tous les mêmes valeurs de pas par défaut.



Sélecteur de pattern

Utilisation des fonctions de copier/coller de patterns pour créer des variations

Pour créer des variations à partir d'un pattern, vous utilisez les boutons Copy (Copier) et Paste (Coller), situés sous le sélecteur de pattern, afin de copier un pattern vers un autre emplacement mémoire de pattern.

- Une fois sélectionné le pattern que vous désirez copier, cliquez sur le bouton Copy, sélectionnez un autre emplacement de mémoire de pattern puis cliquez sur Paste. Le pattern est alors copié en ce nouvel emplacement ; vous pouvez donc l'éditer afin de créer des variations, en utilisant le pattern d'origine comme point de départ.

Paramètres du plug-in StepFilter

Paramètre/ Valeur	Description
Base Cutoff	Permet de déterminer la valeur de base de fréquence de coupure du filtre. Les valeurs entrées dans la fenêtre Cutoff Grid se combinent de façon relative à cette valeur de base.
Base Resonance	Permet de déterminer la valeur de base de résonance du filtre. Les valeurs entrées dans la fenêtre Resonance Grid se combinent de façon relative à cette valeur de base. Notez que pour des valeurs élevées de Base Resonance, il peut apparaître des effets de résonance très prononcés pour certaines fréquences.
Glide	Permet d'appliquer un passage progressif entre les valeurs de pas, ce qui "lisse" le passage d'une valeur à une autre.
Mode du filtre	Ce curseur permet de choisir le type de filtre. Les valeurs possibles sont, de gauche à droite : passe-bas (LP), passe-bande (BP) ou passe-haut (HP).
Sync 1/1 à 1/32 (Valeur entière, Triolet ou Pointée)	Permet de déterminer la résolution du pattern, autrement dit à quelle valeur de note correspond chaque pas du pattern (le pattern sera lu en relation avec le tempo).
Output	Permet de régler le volume général.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre le signal d'origine et le signal traité.

Plug-ins de modulation

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie “Modulation”.

Metalizer



L'effet Metalizer fait passer le signal audio par un filtre à fréquence variable, et dispose de la fonction Tempo Sync ou modulation temporelle ainsi que d'un réglage de réinjection (Feedback).

Paramètre	Description
Feedback	Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est métallique.
Sharpness	Détermine le caractère de l'effet de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquence affectée est étroite, ce qui donne un effet plus prononcé.
Tone	Règle la fréquence du feedback. L'effet de ce paramètre sera plus audible avec des valeurs de Feedback élevées.
Bouton On	Active/désactive la modulation du filtre. Lorsque ce sélecteur est sur Off, le Metalizer fonctionne comme un filtre statique.
Bouton Mono	La sortie de l'effet Metalizer sera mono si ce bouton est activé.
Speed	C'est là que vous précisez la valeur de note de base en cas de synchronisation de l'effet au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). Notez qu'il n'y a pas de modification de la valeur de note pour cet effet. S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse de modulation peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Speed.
Tempo sync on/off	Le bouton situé au-dessus du potentiomètre Speed active ou désactive (bouton allumé) la synchro au tempo.

Paramètre	Description
Output	Règle le niveau de sortie général.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si Metalizer est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.

Ringmodulator



L'effet de modulateur en anneau (Ring Modulator) permet de produire des signaux harmoniques complexes, rappelant des sons de cloches. L'effet de Ring Modulator fonctionne en multipliant ensemble deux signaux audio. La sortie “modulée en anneau” contient des fréquences supplémentaires, générées à partir de la somme et de la différence des fréquences des deux signaux d'origine.

L'effet de Ring Modulator dispose d'un oscillateur intégré, dont le signal est multiplié par le signal d'entrée afin de produire l'effet.

Paramètre	Description
Oscillator LFO Amount	Détermine dans quelle mesure la fréquence de l'oscillateur est affectée par le LFO.
Oscillator Env. Amount	Contrôle dans quelle proportion la fréquence de l'oscillateur est affectée par l'enveloppe (qui est déclenchée par le signal d'entrée). Les valeurs peuvent être positives ou négatives, la position centrale correspondant à une absence de modulation. À gauche, un fort signal d'entrée fera diminuer la hauteur de l'oscillateur ; à droite, la hauteur de l'oscillateur augmentera en présence d'un fort signal d'entrée.
Oscillator Wave	Permet de sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur : carrée, sinus, dent de scie ou triangulaire.
Oscillator Range	Détermine la gamme de fréquence de l'oscillateur, en Hz.

Paramètre	Description
Oscillator Frequency	Règle la fréquence de l'oscillateur entre +/- 2 octaves dans la plage sélectionnée.
Oscillator Roll-Off	Coupe les fréquences hautes dans la forme d'onde de l'oscillateur, afin d'adoucir le son général. Mieux vaut utiliser ce paramètre pour les formes d'ondes riches en harmoniques (par exemple, signal carré ou dent de scie).
LFO Speed	Règle la vitesse du LFO.
LFO Env. Amount	Détermine dans quelle proportion la fréquence de l'oscillateur est affectée par l'enveloppe (qui est déclenchée par le signal d'entrée). Les valeurs peuvent être positives ou négatives, la position centrale correspondant à une absence de modulation. À gauche, un fort signal d'entrée fera diminuer la hauteur de l'oscillateur ; à droite, la hauteur de l'oscillateur augmentera en présence d'un fort signal d'entrée.
LFO Waveform	Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO : carrée, sinus, dent de scie ou triangulaire.
Invert Stereo	Inverse la phase de la forme d'onde de l'oscillateur sur le canal droit, ce qui produit une image stéréo plus large de la modulation.
Envelope Generator (potentiomètres Attack et Decay)	La section Envelope Generator (générateur d'enveloppe) permet de contrôler la conversion du signal d'entrée en données d'enveloppe, qui peuvent être utilisées par la suite pour contrôler la hauteur de l'oscillateur et la fréquence du LFO. Elle dispose de deux paramètres : Attack détermine avec quelle rapidité le niveau de sortie de l'EG (générateur d'enveloppe) monte en réponse à la montée du signal d'entrée. Les contrôles de Decay déterminent avec quelle rapidité le niveau de sortie de l'EG tombe en réponse à la retombe du signal d'entrée.
Lock L<R	Lorsque ce sélecteur est activé, les signaux d'entrée L et R sont additionnés et produisent le même niveau de sortie d'enveloppe sur les deux canaux d'oscillateur. Lorsqu'il est désactivé, chaque canal dispose de sa propre enveloppe, qui affecte indépendamment les deux canaux de l'oscillateur.
Output	Réglage du niveau général.
Mix	Permet de doser le mélange entre le son d'origine et son traité.

Vous pouvez aussi régler ces paramètres dans l'affichage graphique, de la manière suivante :

- Vous pouvez régler le paramètre Rate en cliquant dans la forme d'onde et en faisant glisser vers la gauche ou la droite.
- Vous pouvez régler le paramètre Depth en cliquant dans la forme d'onde et en faisant glisser vers la haut ou le bas.

Ainsi vous pouvez régler les deux paramètres Rate et Depth en même temps, en faisant glisser.

- En faisant glisser la ligne verte/bleue de l'affichage vers la gauche ou la droite vous modifiez le réglage du paramètre Stereo Basis.

Tranceformer



Tranceformer est un effet de modulateur en anneau, permettant de moduler l'amplitude d'un signal par un autre, ce qui crée des phénomènes complexes de distorsion du spectre harmonique. Ici, c'est un oscillateur à fréquence variable qui module l'amplitude du signal d'entrée. Vous pouvez utiliser un second oscillateur pour moduler la fréquence du premier, synchronisé au tempo du morceau si vous le souhaitez.

Paramètre	Description
Boutons de Forme d'onde	Permet de choisir la forme d'onde du signal de modulation.
Tone	Permet de définir la fréquence (hauteur) de l'oscillateur utilisé pour la modulation (1 à 5000 Hz).
Depth	Définit l'intensité de la modulation de la hauteur.
Speed	C'est là que vous précisez la valeur de note de base en cas de synchronisation de l'effet au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). Notez qu'il n'y a pas de modification de la valeur de note pour cet effet. S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse de modulation peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Speed.
Tempo sync on/off	Le bouton situé au-dessus du potentiomètre Speed active ou désactive (bouton allumé) la synchro au tempo.
Bouton On	Permet d'activer/désactiver la modulation de la hauteur.
Bouton Mono	Permet de choisir si la sortie de l'effet sera stéréo ou mono.
Output	Règle le niveau de sortie de l'effet.
Mix	Définit l'équilibre entre le signal d'origine et l'effet.

⇒ Notez qu'en cliquant et en faisant glisser dans l'affichage vous pouvez régler les paramètres Tone et Depth en même temps !

Autres plug-ins

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Other".

Bitcrusher



Si vous aimez le "lo-fi" (le terme français équivalent serait "basse fidélité"), l'effet BitCrusher est pour vous ! Il permet de réduire brutalement (par décimation et élimination des derniers bits) la résolution numérique du signal audio entrant, ce qui donne un son plein de bruit de fond et de distorsion. Vous pouvez ainsi faire sonner un signal audio original en 24 bits comme s'il était en 8, voire 4 bits, ou même le rendre complètement confus et méconnaissable. Ses paramètres sont les suivants :

Paramètre	Description
Mode	Permet de sélectionner l'un des quatre modes de fonctionnement de l'effet BitCrusher. Chaque mode donne un résultat sonore différent : les modes I et III sont plus radicaux et bruyants, tandis que les modes II et IV sont plus subtils.
Sample Divider	Permet de régler la valeur de décimation des échantillons audio. Pour la valeur maximale (65), pratiquement toutes les informations décrivant le signal audio d'origine seront éliminées, ce qui transforme le signal en un bruit pratiquement méconnaissable.
Depth	Permet de choisir la résolution numérique désirée, exprimée en bits. Une valeur de 24 procure la meilleure qualité audio, tandis qu'une valeur de 1 donne le résultat le plus bruyant.
Output	Permet de régler le niveau de sortie du BitCrusher. Faire glisser le curseur vers le haut pour augmenter le niveau.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si Bitcrusher est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum afin de pouvoir contrôler le dosage avec le réglage du départ.

Chopper



Chopper est une combinaison d'effet de Trémolo et d'Autopan. Il utilise différentes formes d'ondes afin de moduler le niveau du signal (Trémolo) et sa position dans l'image stéréo (panoramique automatique gauche-droite). Les paramètres de modulation peuvent être réglés manuellement ou synchronisés au tempo. Ses paramètres sont les suivants :

Paramètre	Description
Boutons de Forme d'onde	Permet de choisir la forme d'onde du signal de modulation.
Depth	Définit l'intensité de la modulation de l'effet Chopper. Peut aussi être réglé en cliquant dans l'affichage graphique.
Speed	C'est là que vous précisez la valeur de note de base en cas de synchronisation de l'effet au tempo (1/1 à 1/32, entière, triolet ou pointée). Notez qu'il n'y a pas de modification de la valeur de note pour cet effet. S'il n'y a pas de synchronisation au tempo, la vitesse de modulation peut être réglée sur n'importe quelle valeur, à l'aide du potentiomètre Speed.
Tempo sync on/off	Le bouton situé au-dessus du potentiomètre Speed active ou désactive (bouton allumé) la synchro au tempo.
Bouton Stereo/Mono	Détermine si le Chopper fonctionne comme un effet d'auto-panner (bouton réglé sur "Stereo") ou de trémolo (bouton réglé sur "Mono").
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si Chopper est utilisé comme effet Send, ce paramètre doit être au maximum.

Plug-ins de restauration

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Restoration".

Grungelizer



Le Grungelizer ajoute du bruit de fond et des craquements d'électricité statique à vos enregistrements : un peu comme lorsqu'on écoute une radio avec de mauvaises conditions de réception, ou un disque vinyle usé et rayé. Les paramètres disponibles sont les suivants:

Paramètre	Description
Crackle	Ce paramètre permet d'ajouter des craquements, afin de recréer le son d'un vieux disque vinyle. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus on entend de craquements.
Sélecteur RPM	Afin d'imiter le son d'un disque vinyle, ce sélecteur permet de choisir la vitesse de rotation du disque (33/45/78 tours par minute).
Noise	Ce potentiomètre permet de régler la dose de bruit d'électricité statique ajoutée au signal.
Distort	Sert à ajouter de la distorsion.
EQ	Tourner ce potentiomètre permet de couper les basses fréquences, ce qui donne un son plus creux, plus lo-fi.
AC	Pour imiter un bourdonnement grave et constant, caractéristique d'une tension secteur mal filtrée.
Sélecteur de Fréquence	Permet de régler la fréquence du courant secteur (50 ou 60Hz) et donc la hauteur du son émis.
Timeline	Ce potentiomètre permet de doser l'effet général. Plus il est tourné vers la droite (1900), plus l'effet est audible.

Plug-ins de réverbération

Cette section regroupe les descriptions des plug-ins de la catégorie "Reverb".

RoomWorks SE



RoomWorks SE est une version "allégée" du plug-in de réverb RoomWorks. Ce plug-in fournit une réverbération de grande qualité, mais dispose d'un peu moins de paramètres et s'avère moins gourmand en puissance de calcul que la version complète. RoomWorks SE dispose des paramètres suivants:

Paramètre	Description
Predelay	Durée avant l'entrée en action de la réverb. Permet de simuler des espaces plus grands en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre l'auditeur.
Time	Temps de réverb en secondes.
Diffusion	Affecte le caractère de la queue de réverb. Une diffusion élevée est plus douce alors qu'une diffusion moindre peut être plus claire. Simule les changements de types de surfaces dans une pièce (des briques ou des tentures par exemple).
High Damping Amount	Affecte la durée de Decay des fréquences aiguës. La réverb d'une pièce normale décroît plus vite dans les fréquences aiguës et graves que dans les medium. Réduire le pourcentage d'atténuation (damping) provoquera une décroissance plus rapide des fréquences élevées. Un pourcentage de Damping au-delà de 100% provoquera une décroissance plus lente des fréquences élevées par rapport aux medium.
Low Damping Amount	Valeur de l'atténuation appliquée aux fréquences basses. A 100%, il n'y a aucune atténuation. Des valeurs inférieures à 100% augmentent l'atténuation, ce qui réduit les fréquences basses dans le temps. Des valeurs supérieures à 100% auront l'effet contraire.
Mix	Permet de doser l'équilibre entre signal d'origine et l'effet. Si RoomWorks SE est inséré dans une voie FX, ce paramètre doit être au maximum (100%) ou utilisez le bouton Send.

Introduction

Les Instruments VST sont des synthétiseurs logiciels (ou toute autre source sonore) contenus dans Cubase AI. Ils sont joués en interne via MIDI, et leurs sorties audio apparaissent sur des voies séparées de la Console, ce qui permet de leur ajouter des effets ou de l'égalisation, exactement comme avec des pistes Audio.

HALionOne est livré avec Cubase AI, mais d'autres Instruments VST peuvent être achetés séparément, chez Steinberg et d'autres fabricants.

⇒ Ce chapitre décrit les procédures générales pour configurer et utiliser les Instruments VST.

Pour une description de HALionOne et de ses paramètres, reportez-vous au chapitre "HALionOne" à la [page 42](#).

Activer et utiliser les Instruments VST

Les Instruments VST peuvent être activés et utilisés de deux manières différentes:

- Via le rack d'Instrument VST.

Ce qui crée une voie Instrument, pouvant être jouée par une (ou plusieurs) piste(s) MIDI qui lui sont connectée(s)

- En créant des pistes Instrument.

Les pistes Instrument sont une combinaison d'un Instrument VST, d'une voie Instrument et d'une piste MIDI. Vous pouvez relire et enregistrer des données de note MIDI directement sur cette piste.

⚠ Dans ce chapitre, nous allons décrire comment configurer et utiliser les voies Instrument/pistes MIDI et les pistes Instrument, ainsi que les principales différences entre les deux méthodes. Une description détaillée des pistes Instrument se trouve dans le chapitre respectif du manuel Fonctions Détaillées.

Lorsqu'un Instrument VST est chargé, chaque bus de sortie audio est représenté par une voie dans la console. Lorsque vous travaillez avec des Instruments VST ayant de nombreux bus audio, cela peut devenir confus. Il vaut mieux donc désactiver les bus de sortie inutilisés en cliquant sur le bouton correspondant dans le rack d'Instruments VST.



Cliquer sur ce bouton pour activer les bus pour l'instrument VST. Vous pourrez les réactiver ultérieurement.

Que faut-il utiliser – une voie ou une piste Instrument ?

Chacune de ces deux méthodes possède ses avantages, et doit être choisie en fonction des besoins. Voici quelques principes :

Pistes Instrument

- Les pistes instrument ne disposent que d'une seule entrée MIDI et d'une seule sortie stéréo
- Les pistes instrument disposent d'un moyen très pratique pour rechercher et écouter rapidement des sons pré-réglés avant de créer réellement la piste !
- Tous les paramètres d'automatisation sont disponibles directement dans la piste instrument. C'est différent d'une voie instrument où vous avez à la fois l'automatisation de la voie Instrument et l'automatisation de la piste MIDI connectée. Ainsi, si vous déplacez un conteneur MIDI avec l'automatisation du Volume, toute automatisation enregistrée pour la voie Instrument ne suivra pas automatiquement le conteneur déplacé.
- Les pistes instrument ont aussi les options des pistes MIDI, comme les Modificateurs MIDI, et peuvent être automatisées de la même manière.
- Les pistes instrument ont toutes les options des voies Instrument VST, comme les Inserts, Sends, EQ, etc.

Certaines limitations s'appliquent aux pistes Instrument :

- Il n'y a qu'une seule sortie stéréo disponible, donc vous ne pouvez pas avoir plusieurs sorties pour les instruments chargés sur des pistes Instrument. Donc, vous ne pouvez utiliser que la première paire de voies de sortie pour un instrument multitimbral.
- Le volume et le panoramique MIDI ne sont pas visibles. Mais le volume et le panoramique de l'Instrument VST sont affichés.
- La sortie périphérique d'une piste Instrument doit toujours être un Instrument VST.

Voies Instrument activées à partir du rack des Instruments VST

- Cette méthode fournit un contrôle total sur les instruments de type multitimbral.

Vous pouvez avoir plusieurs pistes MIDI assignées à l'instrument, chacune retenant un conteneur différent.

- De même, vous pouvez assigner des voies/conteneurs à n'importe quelle sortie disponible fournie par l'instrument.

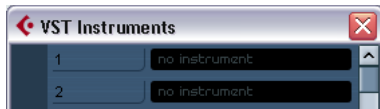
En résumé

- Si vous désirez rechercher rapidement un son particulier, mais que vous ne savez pas quel instrument employer, choisissez une piste Instrument.
- Faites de même, si les limitations énoncées ci-dessus n'ont pas d'importance.
- Si vous devez employer des conteneurs de type multitimbral et/ou plusieurs sorties, choisissez une voie Instrument.

Configuration des voies d'Instrument VST

1. Dans le menu Périphériques, sélectionnez VST Instruments.

La fenêtre VST Instruments apparaît avec 2 cases.



2. Déroulez le menu local pour choisir une case vide, et sélectionnez l'Instrument désiré.

3. Il vous sera demandé si vous désirez créer automatiquement une piste MIDI associée, connectée à l'Instrument VST. Faites-le.

L'instrument est chargé, activé et son tableau de bord s'ouvre automatiquement. Si vous déroulez le menu local de sortie de la piste MIDI dans la liste des pistes ou dans l'Inspecteur vous y trouverez une option supplémentaire, portant le nom de l'Instrument VST activé. Elle sera automatiquement sélectionnée comme destination de sortie.

⇒ Dans le dialogue des Préférences (page VST-Plugins), vous trouverez le menu local "Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi", où vous pouvez spécifier ce qui se passe lorsque vous sélectionnez un Instrument VST.

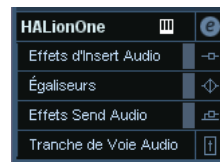
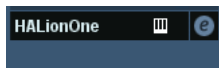
- Si vous regardez dans la liste des pistes de la fenêtre Projet, vous verrez qu'un "dossier" spécifique à l'instrument choisi a été ajouté, au sein d'un dossier "Instruments VST" (où apparaîtront tous vos Instruments VST).

Ce dossier spécifique à l'instrument ajouté contient au minimum deux pistes d'automatisation : une pour automatiser les paramètres du plug-in et une pour chaque voie de console utilisée par l'instrument VST. Par exemple, si vous ajoutez un instrument VST à quatre sorties séparées (quatre voies de console distinctes), le dossier contiendra cinq pistes d'automatisation. Pour conserver l'écran le moins encombré possible, peut-être souhaitez-vous fermer le dossier de l'instrument VST jusqu'à ce que vous ayez besoin de visualiser ou d'éditer une des pistes d'automatisation.

Pour plus d'informations sur l'automatisation, voir le chapitre "Automatisation" dans le mode d'emploi.

- Un nouvel onglet apparaît dans l'Inspecteur avec le nom de l'instrument lorsque la piste MIDI connectée à l'instrument est sélectionnée dans la liste des pistes.

Si vous l'ouvrez, les réglages de voies audio des Instruments (inserts, EQ, Sends et réglages de fader seront affichés. S'il reste fermé, cet onglet possède deux boutons pour ouvrir la fenêtre de Configuration de Voie (de la voie Instrument) et le bouton d'Édition de l'Instrument qui ouvre le tableau de bord de celui-ci.



4. En fonction de l'Instrument sélectionné, vous aurez peut-être besoin de sélectionner également un canal MIDI pour la piste.

Par exemple, les Instruments VST multitimbraux pourront jouer différents sons sur plusieurs canaux MIDI. Consultez la documentation de l'Instrument pour les détails concernant son implémentation MIDI.

5. Assurez-vous que l'option "MIDI Thru Actif" est activée dans le dialogue Préférences (page MIDI).

6. Cliquez sur le bouton Monitor de la piste MIDI (dans la liste des pistes, l'Inspecteur ou la Console).

Lorsque celui-ci est activé (ou quand la piste est prête à Enregistrer.), les données MIDI reçues sont envoyées vers la Sortie MIDI sélectionnée (dans ce cas, l'instrument VST), voir le chapitre "Enregistrement" dans le mode d'emploi.

7. Ouvrez la Console.

Vous trouverez une ou plusieurs voies supplémentaires correspondant au signal de sortie audio de l'Instrument. Les voies d'Instruments VST possèdent les mêmes réglages et fonctions que les voies de Groupes, avec en plus un bouton Edition situé en haut de la voie (il permet d'ouvrir le tableau de bord de l'instrument VST).

8. Jouez de l'Instrument à partir de votre clavier MIDI.

Vous pouvez utiliser les réglages de la fenêtre de Configuration de Voie pour modifier le son, ajouter de l'égalisation ou des effets, etc. – comme pour des voies audio normales. Vous pouvez bien sûr enregistrer ou créer manuellement des conteneurs MIDI qui reliront les sons à partir de l'instrument VST.

⚠ Vous pouvez avoir un maximum de 2 Instruments VST activés en même temps, différents modèles ou plusieurs répliques d'un même Instrument.

Configuration de pistes d'Instrument VST

Les pistes Instrument peuvent être créées de différentes façons :

- En sélectionnant l'option "Ajouter Piste" dans le menu Projet et en choisissant "Instrument" dans le sous-menu.
- En faisant un clic droit dans la liste des pistes et en sélectionnant "Ajouter Piste Instrument" dans le menu contextuel.

Si vous optez pour une de ces deux méthodes, un dialogue s'ouvre dans lequel vous pouvez choisir un instrument pour la piste dans un menu local. Mais vous pouvez aussi le faire plus tard. Vous pouvez aussi indiquer le nombre de pistes Instrument à créer.

- Une fois qu'une piste Instrument a été ajoutée, elle apparaît dans la liste des pistes sous la forme d'une voie Instrument dans la console.

Le panneau de l'instrument ne s'ouvre pas automatiquement (qu'un périphérique instrument ait été sélectionné ou pas dans le dialogue "Ajouter Piste Instrument"). Si un périphérique a été sélectionné, la piste aura le même nom que l'instrument, sinon elle se nommera "Piste Instrument". Notez que les Instruments VST chargés sur des pistes Instrument n'apparaîtront pas dans le rack des Instruments VST. Si vous avez besoin d'un aperçu des VSTi utilisés dans un Projet, ouvrez la fenêtre des Informations sur les Plug-ins (à partir du menu Périphériques).



Une piste Instrument dans la liste des pistes.

- Dans l'Inspecteur vous pouvez choisir un Instrument VST dans le menu local de Routage de Sortie. Seuls les instruments sont disponibles dans ce menu local. Leur tableau de bord s'ouvre lorsque vous en sélectionnez un.

- Dans le menu local de Routage d'Entrée vous pouvez sélectionner une entrée MIDI.

Les pistes Instrument n'ont qu'une seule entrée MIDI.

- Pour ouvrir le tableau de bord d'un Instrument VST cliquez sur le bouton "Editer Instrument" dans l'Inspecteur.



- Les contrôles de piste et les options disponibles dans l'Inspecteur reflètent la nature mixte des pistes Instrument, car ils combinent audio, Instruments VST et MIDI. Voir le chapitre "Pistes Instrument" dans le mode d'emploi pour un descriptif complet des options et contrôles disponibles.
- L'enregistrement ou la lecture de l'instrument s'effectue comme pour les pistes MIDI.

Utilisation des préréglages VST

A propos des préréglages VST

Les préréglages VST mémorisent tous les réglages du tableau de bord d'un instrument, mais pas les réglages de piste/voie.

Comme expliqué dans le chapitre "Effets audio" à la page 5 il existe aussi deux types de préréglages VST pouvant être utilisés; les fichiers standard VST 2 ".fxb/.fxp" et les nouveaux standard de préréglage VST 3 portant l'extension ".vstpreset". Il fonctionne exactement de la même manière pour les Instruments VST.

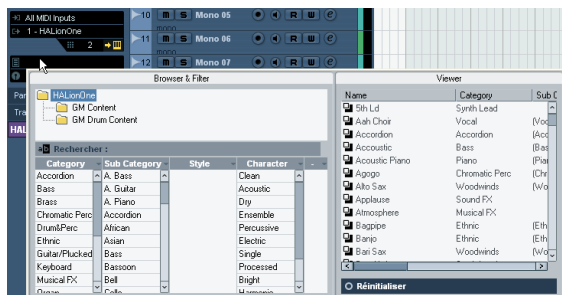
Tous les instruments VST 2 peuvent importer des fichiers ".fxb/.fxp" mais aussi les convertir au standard VST 3. Une fois convertis, vous pouvez utiliser toutes les fonctionnalités du recherche de préréglages. Voir "A propos des anciens préréglages d'Instrument VST" à la page 40.

Sélectionner des préréglages VST

Les Instruments VST sont livrés avec un certain nombre de préréglages VST que vous pouvez sélectionner instantanément. Ces préréglages sont accessibles depuis le tableau de bord de l'effet ou depuis l'Inspecteur.

Pour sélectionner préréglage d'Instrument, procédez comme ceci :

1. Chargez un Instrument VST soit en l'activant dans le rack des Instruments VST soit en créant une piste Instrument.
2. Si vous utilisez une voie d'Instrument VST, sélectionnez la piste MIDI connectée à l'instrument. Si vous utilisez une piste Instrument, sélectionnez-la.
3. Cliquez sur le nom de la piste en haut de l'Inspecteur pour ouvrir les réglages.
4. Cliquez dans le champ Programmes de l'Inspecteur. Ceci ouvre l'Explorateur de Préréglages. Sélectionner un nouveau préréglage remplacera immédiatement les réglages de celui actuellement sélectionné et donc les changements non sauvegardés seront perdus.



5. Pour quitter l'explorateur, double-cliquez sur le nom du préréglage désiré ou cliquez n'importe où en dehors de la fenêtre pour la refermer.

- Vous pouvez aussi ouvrir la liste des Préréglages depuis le tableau de bord de l'instrument. Il suffit de cliquer dans le champ du nom du Préréglage.
- Si vous cliquez sur le bouton VST Sound (symbole en forme de cube à droite du champ Programmes) le dialogue "Charger Préréglage..."

Ce dialogue ressemble à l'Explorateur de Préréglages, mais avec une différence :

- Si vous utilisez le dialogue "Charger Préréglage", vous pouvez pré-écouter les préréglages sans vraiment les charger. Si vous choisissez d'annuler l'opération, le préréglage qui était sélectionné avant d'ouvrir le dialogue sera rechargé exactement comme il était, avec les changements non sauvegardés. Si vous activez "Auto Preview" sous la liste des Préréglages, vous pouvez passer d'un préréglage à un autre et les faire jouer via MIDI.

- Lorsque vous utilisez la liste des Préréglages, le fait de sélectionner un autre préréglage le charge directement, ce qui remplace le préréglage précédent.

- La section Viewer du dialogue Charger Préréglage et de la liste des Préréglages affichent automatiquement tous les préréglages disponibles pour l'instrument dans la liste des Préréglages à droite.

6. Après avoir sélectionné un préréglage d'instrument, cliquez sur OK pour refermer le dialogue Charger Préréglage, ou si vous avez utilisé l'Explorateur de Préréglages, double-cliquez sur le préréglage ou cliquez en dehors de la fenêtre de l'explorateur pour la refermer.

Sauvegarder des préréglages d'Instrument VST

Vous pouvez sauvegarder vos réglages modifiés pour un usage ultérieur (ex. dans d'autres projets):

1. Déroulez le menu local Charger/Sauvegarder Préréglage en cliquant sur le bouton VST Sound à droite du champ de nom.

Ceci ouvre le menu local Organiser Préréglages.

2. Sélectionnez "Sauvegarder Préréglage" dans le menu. Ceci ouvre un dialogue où vous pouvez sauvegarder les réglages actuels sous forme de préréglage.

Les préréglages sont sauvegardés dans un dossier par défaut nommé VST3 Presets. A l'intérieur de ce dossier, se trouve un autre dossier nommé "Steinberg Media Technologies" où sont les préréglages fournis sont arrangés en sous-dossiers portant le nom de chaque instrument.

Vous ne pouvez pas modifier le dossier par défaut, mais vous pouvez ajouter d'autres sous-dossiers à l'intérieur du dossier de préréglage de chaque instrument.

- Sous Windows le dossier de préréglages par défaut se trouve à l'endroit suivant:

Lecteur racine/Documents and Settings/User name/Application data/VST3 Presets.

▪ Sous Mac OS le dossier de préréglages par défaut se trouve à l'endroit suivant:

Users/Username/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/Presets/

3. Dans le champ de Nom de fichier, dans la partie inférieure du dialogue, vous pouvez entrer un nom pour le nouveau préréglage.

4. Cliquez sur OK afin de mémoriser le préréglage et quitter le dialogue.

A propos des anciens préréglages d'Instrument VST

Vous pouvez utiliser tout plug-in d'Instrument VST 2.x dans Cubase AI. L'ajout de plug-ins d'Instrument VST fonctionne de la même façon que l'ajout d'effets audio – voir ["Installation de plug-ins VST supplémentaires"](#) à la [page 16](#).

Lorsque vous ajoutez un plug-in VST 2, tout préréglage précédemment mémorisé pour celui-ci sera dans l'ancien standard programme/banque d'effet (.fxp/.fxb). Vous pouvez importer de tels fichiers, mais la gestion des préréglages est quelque peu différente. Vous ne pourrez pas utiliser immédiatement les nouvelles caractéristiques de l'Explorateur de Préréglages telles que la fonction de pré-écoute tant que vous n'aurez pas convertis les anciens préréglages ".fxp/.fxb" en préréglages VST 3. Si vous sauvegardez de nouveaux préréglages pour un plug-in VST 2 ceux-ci seront automatiquement sauvegardés dans le nouveau format ".vstpreset" à l'emplacement par défaut.

Importer et convertir des fichiers FXB/FXP

Pour importer des fichiers .fxp/.fxb, procédez comme ceci :

1. Chargez un instrument depuis n'importe quel instrument VST 2 que vous avez installé, et déroulez le menu local Organiser Préréglages (symbole de cube).

2. Sélectionnez "Importer FXB/FXP" dans le menu. Cette option de menu n'est disponible que pour les plug-ins d'Instrument VST 2.

3. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, repérez le fichier et cliquez sur Ouvrir.

Si vous avez chargé une Banque, il remplacera l'ensemble des programmes actuels. Si vous avez chargé un seul préréglage, il remplacera uniquement le préréglage du programme actuellement sélectionné.

4. Après l'importation, vous pouvez convertir la liste actuelle des programmes en Préréglages VST en sélectionnant "Convertir Liste de Programme en Préréglages VST" dans le menu local Organiser Préréglages.

Après la conversion, les préréglages seront disponibles. Les nouveaux préréglages convertis seront mémorisés dans le dossier VST3 Presets.

À propos du temps de Latence

En fonction de votre carte audio et de son pilote ASIO, la latence (le temps que met l'Instrument à produire un son lorsque vous enfoncez une touche de votre contrôleur MIDI) peut tout simplement être trop élevée pour permettre de jouer de votre instrument VST en temps réel depuis un clavier.

Si c'est le cas, la solution consiste à jouer à et enregistrer vos conteneurs avec une autre source sonore MIDI sélectionnée, puis de revenir à l'instrument VST pour la lecture.

⇒ Vous pouvez vérifier la latence de votre carte audio dans le dialogue Configuration des Périphériques (page Système VST).

Les valeurs de latence en entrée et en sortie s'affichent sous le menu local Pilote ASIO. Pour jouer des Instruments VST "en direct", ces valeurs doivent idéalement être de quelques millisecondes (quoique la limite pour se sentir à l'aise en jouant reste une affaire de convenance personnelle).

Contraindre la compensation du délai

Cubase AI dispose d'une compensation du délai totale tout au long du parcours audio. Cela signifie que tout délai inhérent aux plug-ins VST que vous utilisez sera automatiquement compensé pendant la lecture, afin que tous les canaux soient maintenus en parfaite synchronisation (voir ["À propos de la compensation du délai des plug-ins"](#) à la [page 6](#)).

Toutefois, lorsque vous jouez d'un Instrument VST en temps réel ou enregistrez de l'audio en live (avec le monitoring via Cubase AI activé), cette compensation du délai peut parfois provoquer une certaine latence – léger retard entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où vous entendez l'Instrument VST. Pour éviter cela, activez le bouton Contraindre Compensation Délai, situé dans

la barre d'outils de la fenêtre Projet. Cette fonction essaie de réduire les effets de la latence dus à la compensation du délai, tout en maintenant le son du mixage aussi précis que possible.



- Dans le dialogue des Préférences à la page VST se trouve un réglage nommé “Seuil de Compensation Délai”. Seuls les plug-ins ayant un délai supérieur à ce réglage seront affectés par la fonction Contraindre Compensation Délai.
- Les plug-ins VST (ayant un délai supérieur à la valeur de seuil) qui sont activés pour les voies Instrument VST, les voies de piste audio prêtes à l'enregistrement, les voies de groupe et les voies de sortie seront éteints lorsque vous activerez la fonction Contraindre Compensation Délai.
- Les plug-ins VST activés pour les voies FX ne sont pas éteints, mais leur délai est ignoré par le programme (la compensation du délai est désactivée).

Après un enregistrement ou l'usage d'un Instrument VST avec la fonction Contraindre Compensation Délai activée, vous devez désactiver cette fonction pour retrouver une compensation du délai totale.

Automatiser un instrument VST

- L'automatisation des paramètres d'une voie d'Instrument VST s'effectue de la même manière qu'avec des voies normales.
- L'automatisation des paramètres spécifiques à un instrument VST s'effectue de la même manière que celle de paramètres d'effets VST.

Voir le chapitre “Automatisation” dans le mode d'emploi.

4

HALionOne

Introduction



HALionOne est un lecteur d'échantillon pouvant lire des sons au format HSB (HALion Sound Bank). Ces échantillons ont des fichiers de préréglage associés qui mémorisent les réglages du tableau de bord et les références aux échantillons HSB. Plusieurs préréglages de banques de sons sont inclus (sous forme de fichiers *.vstpreset).

Le fonctionnement de base de HALionOne est très simple; chargez un préréglage et commencez à jouer ! Vous avez aussi la possibilité de modifier les paramètres de base afin de modeler le son à votre convenance.

Paramètres de HALionOne

Les paramètres du tableau de bord HALionOne peuvent varier en fonction des paramètres qui ont été mémorisés dans le fichier HSB. Les fichiers HSB ne peuvent pas être créés avec HALionOne – vous aurez besoin d'une version complète de HALion pour cela – mais lors de leur création, certains paramètres sont assignés en tant que partie du fichier et du programme (ou du préréglage) associé. Cela signifie que pour chaque préréglage, seuls ces paramètres assignés seront visibles dans le tableau de bord de l'instrument. Normalement, il s'agit des paramètres Filter Cutoff, DCA et DCF et de tout paramètre d'effet assigné (les effets sont "intégrés").

Si vous chargez HALionOne sur une piste d'Instrument et que vous ne sélectionnez pas de préréglage, les principaux paramètres suivants sont affichés :

Paramètre	Description
Cutoff	Permet de régler la fréquence de coupure du filtre ou Cutoff. Le filtre utilisé est un filtre passe-bas Waldorf ayant une pente de 24 dB.
Resonance	Augmenter la résonance du filtre accentuera les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.

Paramètre	Description
DCF Amount	Contrôle la valeur de l'enveloppe DCF (filtre).
DCA Attack	Contrôle le temps que met le signal DCA pour atteindre son plus haut niveau.
DCA Decay	Contrôle le temps que met le signal DCA pour décroître (decay) jusqu'au niveau de Sustain.
DCA Sustain	Contrôle le niveau du signal DCA après la phase de Decay, tant que vous maintenez la note sur le clavier MIDI.
DCA Release	Contrôle le niveau du signal DCA après le relâchement de la touche.
DCA Amount	Contrôle la valeur de l'enveloppe DCA (amplificateur).

Comme mentionné précédemment, d'autres paramètres peuvent être visibles ; ils seront clairement indiqués sur le tableau de bord. Pour la plupart des préréglages il y a aussi des effets associés – les paramètres d'effets se trouvent habituellement à droite du panneau et contrôlent principalement le dosage "dry/wet" de l'effet.

Contournement de l'effet (Bypass)

- Ce bouton, situé en bas à droite de la case affiche le nom du préréglage, et permet de contourner (bypass) un effet.

Le témoin bleu situé sous le bouton est allumé pour signaler qu'un des effets est utilisé dans le préréglage.

Curseur Efficiency

Le curseur Efficiency est un moyen d'équilibrer la qualité audio tout en préservant la puissance de calcul. Plus ce réglage est bas, plus vous aurez de voix disponibles, mais ceci au détriment de la qualité sonore.

Voix attribuées

- Le champ Voices affiche de façon dynamique le nombre de voix actuellement utilisées.

Témoins d'activité MIDI et Disque

Le témoin d'activité MIDI indique la réception de données à l'entrée MIDI. Le témoin d'activité du Disque s'allume en vert lorsque des échantillons sont chargés depuis le disque, et en rouge lorsque des échantillons ne peuvent pas être chargés à temps depuis le disque. Dans ce case, vous devrez envisager de baisser le curseur Efficiency.

Localiser le contenu

Si vous avez déplacé les fichiers HALionOne à un autre endroit (c.-à-d. un endroit autre que le dossier dans lequel ils ont été placés lors de l'installation), vous devrez utiliser la fonction Locate Contents pour indiquer HALionOne où se trouvent ses fichiers. Procédez comme ceci :

- Faites un clic droit n'importe où dans le tableau de bord et sélectionnez "Locate contents".

Un sélecteur de fichier s'ouvre pour vous permettre de naviguer jusqu'au dossier.

Index

A

Aperçu (Voie)
Effets Insert [9](#)

B

Bitcrusher [33](#)
Bypass
Effets d'Insertion [8](#)
Effets send [12](#)

C

Chopper [33](#)
Compensation du délai [40](#)
Compensation du délai des
plug-ins [6](#)
Console
Utilisation des départs (Sends) [11](#)
Contraindre la compensation du
délai [40](#)

D

DaTube [28](#)
Désactiver les départs [12](#)
Désactiver les Insertions [8](#)
Désactiver Solo [13](#)

E

Effets
Organiser en sous-dossiers [17](#)
Voies de retour [13](#)
Effets audio
À propos [6](#)
Départs Pré/Post fader [12](#)
Édition [13](#)
Inserts [7](#)
Inserts Post-fader [7](#)
Pour les bus de sortie
(Inserts Master) [9](#)
Préréglages [14](#)
Sauvegarder [15](#)
Sends (Départs) [11](#)
Synchro au Tempo [7](#)

F

Flanger [24](#)
FX (Pistes/Voies)
À propos [10](#)
Ajouter des effets pour [10](#)
Configuration [10](#)
Diriger les départs vers [11](#)
Solo [13](#)

G

Gate [21](#)
Grungelizer [34](#)

H

HALionOne
À propos [43](#)
Paramètres [43](#)

I

Informations sur les Plug-ins [18](#)
Insert (effets Audio) [7](#)
Instruments VST
Activer [36](#)
Automatiser [41](#)
HALionOne [43](#)
Rechercher des sons [39](#)
Routage de pistes aux [37](#)
Sauvegarder des préréglages [39](#)
Sélection des préréglages [39](#)
Usage des préréglages [38](#)
Voie [38](#)

L

Limiter [21](#)

M

Metalizer [31](#)
MIDI Gate [28](#)
MonoDelay [20](#)
MonoToStereo [27](#)

O

Octaver [26](#)

P

Phaser [24](#)
PingPongDelay [20](#)
Pistes
Routage MIDI aux
Instruments VST [37](#)
Pistes d'Instrument VST
Configurer [38](#)
Plug-ins
Compensation du délai [6](#)
Installer VST 2.x [16](#)
Organiser [17](#)
Pré fader (Sends) [12](#)

R

Rendre Muet Pre-Send si Muet
est activé [12](#)
Ringmodulator [31](#)
RoomWorks SE [34](#)
Rotary [25](#)
Routage
Départs [11](#)
Effets Send [11](#)

S

SPL DeEsser [28](#)
StepFilter [29](#)
StereoEnhancer [27](#)

T

Tranceformer [32](#)
Tremolo [26](#)
Tuner [26](#)

V

Vibrato [26](#)
Voies de Groupe
Utilisation des effets [9](#)
VST
Installer des plug-ins [16](#)
VSTDynamics [22](#)
Vue Générale de la voie
Effets Insert [9](#)